Z NAMI ZAWSZE WYGRYWASZ!

GRY KOMPUTEROWE

2 PEŁNE GRY

- HIT! WINTER SPORTS POLSKA WERSJA
- HIT! CITY RACER EXTREME
- PLUS! 5 MINI GIER





NR 03-04/2009

7.90 W TYM 7% VAT

2 PEŁNE WERSJE

GRA # 1
WINTER SPORTS
SYMULATOR SPORTÓW ZIMOWYCH - KILKA GIER W JEDNEJ



GRA # 2
CITY RACER EXTREME
SZALONA JAZDA W MIEŚCIE PEŁNYM RUCHU ULICZNEGO!



DODATKOWO
5 MINI GIER
ELF BOWLING HAWAIIAN VACATION
PENGUINS JOURNEY
WORLD VOYAGE
ZOMBIE SHOOTER
KENNY'S ADVENTURE



WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR II

DOBRA, ALE ZOSTAJE NIEDOSYT



MIRROR'S EDGE

INNOWACYJNA, ALE CZY WSPANIAŁA?

GĘSIA SKÓRKA I WIELKIE OCZY GWARANTOWANE!

F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN

PLUS!

WWW.TWOJEGRY.COM.PL

POZOSTAŁE RECENZJE GRAND THEFT AUTO IV ▪ GOTHIC 3: ZMIERZCH BOGÓW ▪ X3: KONFLIKT TERRAŃSKI ▪ PRINCE OF PERSIA ▪ AGE OF CONAN ▪ RISE OF THE ARGONAUTS ▪ EUROPA UNIVERSALIS III: ZŁOTY PAKIET DODATKÓW ▪ DRAKENSANG: THE DARK EYE ▪ WORLD OF GOO ▪ CRYOSTASIS: ARKTYCZNY SEN ▪ DANCE PARTY DANCE X-TREME ▪ WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING ▪ WARHAMMER 40,000 INWAZJA NA CZARNĄ GRAŃ ▪ DVD FERGUSON DVP 868 HD NOWOŚCI: KING'S BOUNTY: WOJOWNICZA KSIĘŻNICZKA ▪ COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR ▪ RISEN ▪ ARCANIA: A GOTHIC TALE

INDEX 324329 • ISSN 1230-9044





Teraz największe HITY na BLU-RAY



Blu-ray Disc

BABYLON A.D. SAS
and MNP ENTERPRISE Presents.

VISION

Apokalipsa
jest bliżej
niż myślisz.

VIN DIESEL

BABYLON A.D.

REŻYSERIA
MATHIEU KASSOVITZ

MICHELLE YEOH · MÉLANIE THIERRY · LAMBERT WILSON · MARK STRONG · JÉRÔME LE BANNER · CHARLOTTE RAMPLING · GÉRARD DEPARDIEU

DOCEŃ JAKOŚĆ HIGH DEFINITION

BABYLON A.D.

Premiera
19.02.2009



DOCEŃ JAKOŚĆ HIGH DEFINITION

SPIS TREŚCI

WITAMY W GK! 03-04/2009 **MARZEC-KWIECIEŃ**

PEŁNE GRY



WINTER SPORTS



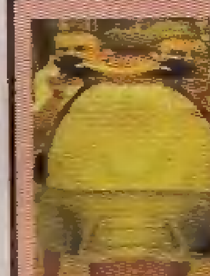
CITY RACER EXTREME



PŁYTA CD

RECENZJE

NASZE GWIAZDY



PAMP
Ulubione Gatunki Gier: RPG, Gry Akcji, Strzelanki
Ulubione Gry: Planescape Torment, Final Fantasy VII, GTA (wszystkie części), Deus Ex, Half-Life
Ostatnio Grane: L4D, Lego Batman, World of Goo



MASTERMIND
Ulubione Gatunki Gier: Strategie, FPP
Ulubione Gry: HL 2, Warhammer 40.000: Dawn of War, Resident Evil, Fahrenheit
Ostatnio Grane: Far Cry 2, Prince of Persia



LUCAS THE GREAT
Ulubione Gatunki Gier: Strategie, RPG
Ulubione Gry: Fallout, UFO: Enemy Unknown, Gothic, Supreme Ruler 2010, Blitzkrieg
Ostatnio Grane: X3, Mirror's Edge, Warhammer 40.000 DoW II, Drakensang

REDAKCJA

GRY KOMPUTEROWE EDYCJA CD; ISSN 1230-9044, INDEX 324329

WYDAWCA CGS, 04-212 Warszawa, ul. Gorzelnicza 7; tel. (0 22) 610-21-43 (godz. 9,00-16,30); fax (0 22) 610-21-43; e-mail: cgs@cgs.com.pl; www: www.cgs.com.pl

REDAKCJA Marek Suchocki - Redaktor Naczelny
Dariusz Kazik - Z-ca Redaktora Naczelnego
Marcin Jaśkaczek - Redaktor Prowadzący

REKLAMA I MARKETING Przemysław Gorący, e-mail: pgoracy@cgs.com.pl

WSPÓŁPRACA Pamp, Mastermind, Lucas the Great, Hakken

KOREKTA Joanna Kułakowska

REKLAMACJE PŁYT CD jasio@cgs.com.pl; tel. (0 22) 610 21 43

DRUK Poligrafia SA - Grupa RR Donnelley, ul. Manifestu Lipcowego 24, 25-323 Kielce

POLSKA WERSJA

WERSJA POLSKA

WINTER SPORTS



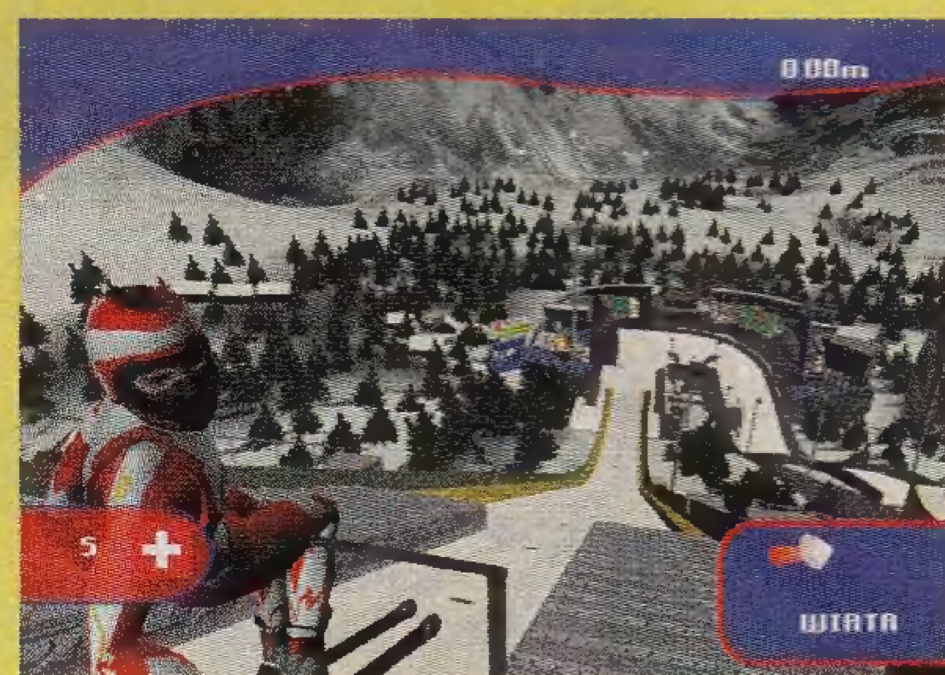
Tak naprawdę nie jedna, a kilka różnych gier w jednej

Gra Winter Sports przypadnie do gustu każdemu. Na ten wciągający, grywalny tytuł składają się takie elementy, jak: bardzo ładna i dopracowana grafika, różne tryby gry i kilkanaście zimowych konkurencji, w których można wystartować.

INFO
TYP GRY
Sportowa
WYMAGANIA
PIII 1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB, Win XP/Vista

ZIMOWE IGRZYSKA

Nasza pełna wersja oferuje możliwość zagrania we wszystkie najważniejsze dyscypliny sportowe Zimowych Igrzysk Olimpijskich: zjazd, bieg, jazda na snowboardzie, biathlon, skoki, slalom gigant, oraz kombinacja norweska. W sumie siedem konkurencji, a część z nich jest rozgrywana na więcej niż jednym torze. Zjazd narciarski nie wymaga dodatkowego tłumaczenia. Po prostu zjeżdżamy w dół, starając się osiągnąć jak najlepszy czas. W trakcie przejazdu, na kolejnych punktach pomiarowych, zobaczycie swój wynik i aktualną pozycję w rankingu. Podobnie wygląda sprawa z biegiem narciarskim, gdzie również chodzi o to, by jak najszybciej dotrzeć do mety. Jednak tutaj pojawia się pewna trudność, a nawet dwie: pierwszą stanowią znajdujące się na trasie przeszkody terenowe; drugą sam sposób poruszania się. Otóż, by „wprawić" zawodnika w ruch, trzeba szybko na przemian wciskać klawisze „E" i „R", tak aby utrzymać kolorowy pasek jak najbliżej prawej krawędzi. Zjazd na snowboardzie to coś dla miłośników jazdy na tzw. krechę. Jak w dwóch pierwszych konkurencjach, także i tutaj chodzi o uzyskanie możliwie najlepszego czasu przejazdu. Podobna sytuacja występuje w biathlonie, z tym że tak naprawdę są to dwie odrębne dyscypliny, o czym wie każdy, kto śledził ostatnie sukcesy Tomasza Sikory. Biathlon składa się z biegu narciarskiego oraz strzelania z karabinku na strzelnicy (dlatego bywa nazywany dwubojem zimowym). Każde nietrafienie w tarczę oznacza sekundy karne, dodawane do czasu przejazdu. Idei skoków narciarskich chyba nie trzeba nikomu w Polsce przedstawiać. Po prostu nie wierzymy, żeby ktoś mógł ominąć trwająca kilka lat „małyszomanię". Z kolei w slalomie gigancie chodzi o przejeżdżanie między kolorowymi chorągiewkami. Ominięcie jakiejś pary wiąże się z karą czasową. Zabawę ułatwia trochę kolorowa strzałka, pokazująca lokalizację najbliższych chorągiewek, dzięki czemu wiadomo, na którą stronę trasy zjechać. Ostatni tryb to kombinacja norweska, również składająca się z dwóch zupełnie oddzielnych dyscyplin – skoków oraz biegu narciarskiego. Obie konkurencje opisaliśmy już wcześniej, więc nie zostaje nam nic innego, jak tylko życzyć wszystkim przyjemnej zabawy.



OPCJE MENU

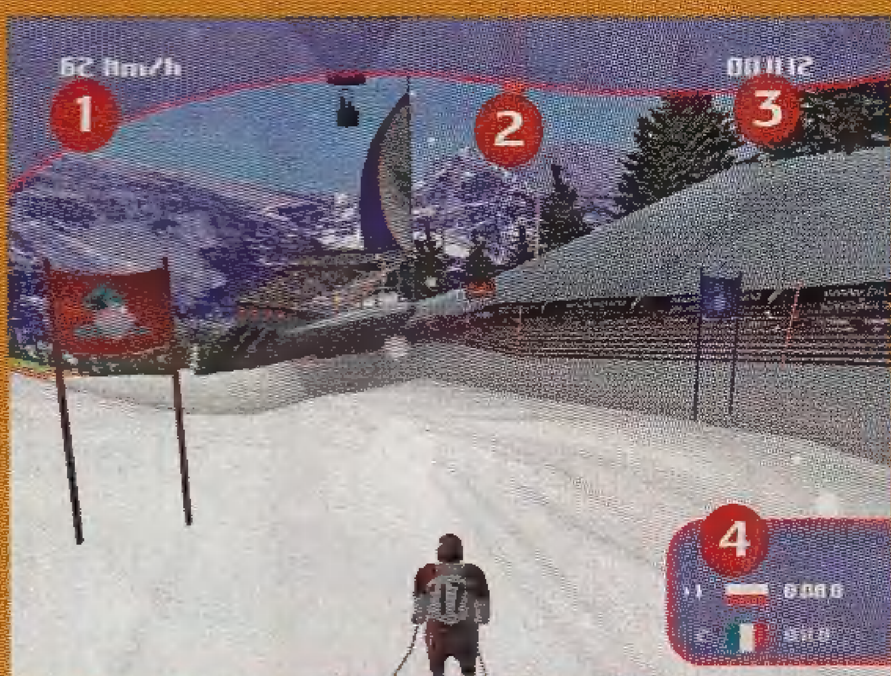
Turniej – rozpoczęcie turnieju
Wczytaj grę – kontynuacja wcześniej zapisanej gry
Trening – tryb praktyki
Wielu graczy – gra wieloosobowa
Ustawienia – ustawienia gry
Wyjdź – powrót do Windows ■



EKRAN GRY I STEROWANIE

EKRAN GRY
1 – aktualna prędkość
2 – strzałka pokazująca drogę
3 – czas przejazdu
4 – aktualna pozycja w rankingu

STEROWANIE
Strzałki – kontrolowanie postaci
Enter – skok
Spacja – strzał
E,R – klawisze biegu



NOWOŚĆ

BONUS CD EXTRA 1/2009

Robin Hood Defender of the Crown

Robin Hood Defender of The Crown to niespotykane połączenie gry przygodowej, strategii i sekwencji zręcznościowych. W tej grze stoczysz wielkie bitwy i małe potyczki. Weźmiesz udział w turniejach rycerskich i pojedynkach na mieczę. Poprowadzisz oblężenie zamku. Ukryty z łukiem w gałęziach drzewa, będziesz grabił bogatych kupców. Zostań Robin Hoodem i weź udział w historii, która stała się legendą.

7,90 zł

2 PEŁNE WERSJE GIER

PL

POWER CD 1/2009

Commander Europe at War

PEŁNA WERSJA GRY STRATEGICZNEJ

Wygraj wojnę. Zmień bieg historii

8,90 zł

Commander: Europe at War to gra przeznaczona dla fanów turowych gier strategicznych. W rozgrywce możemy kierować dwoma stronami konfliktu, Aliantami oraz siłami Osi. Gra obejmuje sześć kampanii, które są oparte na prawdziwych wydarzeniach. Weź udział w największych manewrach II wojny światowej z lądowaniem wojsk sprzymierzonych w Normandii na czele. Kieruj, rozwijaj i unowocześniaj jednostki lądowe, morskie oraz powietrzne tak, aby uzyskać przewagę nad wrogimi siłami. Dokładne odwzorowanie walk i historii II wojny światowej zachwyci niejednego gracza.

PL

SZUKAJ W KIOSKU

POLECAMY

BAŚNIOWA KRAINA GIER 1/2009

Russian Classics Bigfoot Competition

Russian Classics - Bigfoot Competition to kolejna odsłona dobrze znanej serii gier Bigfoot Evolution. W tej części mamy do wyboru auta o klasycznym rosyjskim rodowodzie. Będziemy zmagać się w pasjonujących wyścigach na smaganych wiatrem, ośnieżonych pustkowiach. Nieprzyjazny teren oraz zawzięci przeciwnicy sprawią, że zajęcie pierwszego miejsca będzie stanowić nie lada wyzwanie. A tylko zwycięstwo pozwala przesiąść się za kierownicę lepszego auta.

3 PEŁNE GRY WYŚCIGOWE

PL

9,90 zł

▼ PEŁNA WERSJA: COMBAT MISSION 3

Combat Mission 3 Afrika Korps

PL

Combat Mission: Afrika Korps to taktyczna symulacja walki w okresie II Wojny Światowej w środowisku 3D.

W grze stoczysz bitwy w basenie Morza Śródziemnego, wliczając w to Afrykę Północną, Włochy i Kretę w okresie od 1940 do 1945 roku.

MAX GAME SYMULACJA 1/2009

9,90 zł

▼ PEŁNE WERSJE: KLOCKI (PL), FRANKENSTEIN (PL), TREASURE MOLE

Klocki

Za pomocą tego prostego i intuicyjnego programu możesz zbudować z klocków najprzeróżniejsze konstrukcje. Dzięki dużej różnorodności dostępnych klocków masz praktycznie nieograniczone możliwości tworzenia. Program posiada niezwykle przyjazny interfejs oraz szczegółową dokumentację.

A kiedy znudzisz się zabawą - w odróżnieniu od prawdziwych klocków - nie musisz sprzątać bałaganu.

7,90 zł

3 PEŁNE WERSJE

Buduj co tylko chcesz!

Ćwicz wyobraźnię

Gotowe projekty

PL

KOMPUTEROWA AKADEMIA MALUCHA 1/2009

WESOŁE GRY MALUCHA 1/2009

Hugo Creator na safari

Hugo zdecydował się wyruszyć do Afryki na safari i obejrzeć z bliska wszystkie żyjące tam zwierzęta: strusie, żyrafy, lwy i nosorożce. Co spotka małego diabełka podczas tej wyprawy zależy tylko od Ciebie. Za pomocą Hugo Creator - Na Safari możesz tworzyć własne komiksy ze wspaniałą oprawą graficzną. Do dyspozycji masz wszystkie postaci związane z Hugo, które mogą przybrać setki póz i wyrazów twarzy. Możesz także wybierać tła i dodawać efekty specjalne, aby uczynić swój komiks niepowtarzalnym.

NA CD: 3 PEŁNE WERSJE

8,90 zł

Stwórz własny komiks!

PL

▼ MAŁY INDIANIN, FRUTTILAND, FROGMAN

Mały Indianin

PL

KINDERLAND 1/2009

Pomóż małemu indianinowi zdobyć pióra do pióropusza wodza plemienia. Wyrusz na pełną przygód i niebezpieczeństw wyprawę.

9,90 zł

▼ PEŁNE WERSJE: WĘDKARZ 3 (PL), CART MANIA (PL), NEED FOR RUSSIA (PL)

Wędkarz 3

BONUS CD 1/2009

Wędkarz - Masterpiece Fishing 3 to realistyczny symulator wędkowania przeznaczony zarówno dla zagorzałych miłośników spędzania wolnego czasu nad wodą z wędką w ręku, jak i dla osób niewprawionych w „wyprawach na ryby".

9,90 zł

PL

▼ PEŁNA WERSJA: NEVEREND (PL)

NeverEnd

MIX GRA 1/2009

Przygotuj się na fantastyczną podróż do magicznego świata Neverend! Świata wypełnionego akcją, magią i przygodą. Podróżuj przez antyczne ruiny, zapomniane miasta, mroczne lasy oraz zamki obronne. Cechą charakterystyczną gry jest rozbudowany system tworzenia czarów oraz aktywny system walki, dodający rozgrywce dynamiki oraz umożliwiający korzystanie z dużej ilości broni, ciosów specjalnych i kombinacji.

8,90 zł

PL

PEŁNA OFERTA CZASOPISM I GIER KOMPUTEROWYCH

WWW.PLAY.PL

SZUKAJ W KIOSKU!

WERSJA ANGIELSKA

CITY RACER EXTREME

Lubicie rozpędzić samochód do zawrotnej prędkości i szalonym slalomem wymijać innych uczestników ruchu? Jeśli tak, koniecznie odpalcie naszą pełną wersję, bo City Racer Extreme to gra właśnie dla was!

Gra w singleplayerze oferuje trzy różne tryby: Time Attack, Single Race oraz Championship. Pierwszy z nich to zwykła jazda na czas.

Na torze nie ma żadnych przeciwników, a my próbujemy osiągnąć jak najlepszy czas przejazdu. W Pojedynczym wyścigu (Single Race) wybiera się jeden z dziesięciu dostępnych torów oraz jeden z kilku samochodów. Każdy z pojazdów jest opisany przez pięć parametrów: rodzaj silnika, maksymalna prędkość, czas przyspieszenia do 100 km/h, waga i cena. Ten tryb okazuje się znacznie trudniejszy, gdyż trzeba nie tylko walczyć z przeciwnikami, lecz także pędzić do złamania karku do kolejnych punktów kontrolnych, które dają dodatkowe sekundy. A jeśli czasu zabraknie, wyścig automatycznie się zakończy. Ostatni i najbardziej rozbudowany tryb to Championship, czyli Mistrzostwa. Tutaj czeka na graczy wszystkie 10 wyścigów. Aby odblokować następną trasę, należy wygrać zawody lub przybyć na metę jako drugi/druga. To tyle, jeśli chodzi o stronę formalną, czas na kilka praktycznych rad. Po pierwsze, jak szybko odkryjecie, w trakcie zabawy nie wolno wciskać klawisza Esc. W przeciwieństwie do większości gier w ten sposób nie wywołacie żadnego menu ani nie zrobicie pauzy. Tutaj, bez zbędnych ceregieli (żadnych pytań o potwierdzenie), zostaniecie przeniesieni do głównego menu, a wyścig będzie stracony. Po drugie, hamulec, ukryty pod klawiszem strzałki w dół, w bardzo krótkim czasie może zatrzymać rozpędzony samochód. To z kolei sprawia, że hamować trzeba tuż przed zakrętem (i lepiej nie nadużywać hamulca). W City Racer Extreme znajdziecie typowo zręcznościowy model jazdy, którego opanowanie nie powinno sprawić nikomu kłopotu. Ponadto samochody konkurentów są wyjątkowo podatne na spychanie z drogi, co znacznie ułatwia rywalizację. Po zapoznaniu się ze wszystkimi trasami gorąco polecamy spróbować sił w rozgrywce wieloosobowej.







INFO

TYP GRY
Wyścigi

WYMAGANIA
PIII 700 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Win 98/ME/2000/XP/Vista

OPCJE MENU

Singleplayer – nowa gra dla jednej osoby
Multiplayer – gra wieloosobowa
Continue – kontynuacja gry
Options – ustawienia gry
Exit – powrót do Windows ■



EKRAN GRY I STEROWANIE

EKRAN GRY
1 – całkowity czas przejazdu i czas okrążenia
2 – liczba sekund do końca zabawy
3 – aktualna pozycja
4 – liczba przejechanych okrążeń oraz punktów kontrolnych
5 – mini mapa
6 – prędkościomierz i obrotomierz



STEROWANIE
Strzałka w lewo/prawo – skręcanie
Strzałka w górę – przyspieszanie
Strzałka w dół – hamowanie
Shift – klakson/używanie bonusu
L – światła
B – spojrzenie do tyłu
F1-F10 – zmiana kamery

ELF BOWLING HAWAIIAN VACATION

Najśmieszniejsza i najlepsza wersja shareware w tym miesiącu. W Elf Bowling Hawaiian Vacation, zamiast kręgli, zbijamy świątecznych pomocników Świętego Mikołaja. Jednak co najważniejsze, elfy lubią oszukiwać. Największa frajda z grania w owe kręgle płynie z używania mnóstwa modyfikacji, jakie zbieramy z toru podczas rzutów. Dzięki nim można później ułatwić sobie zwycięstwo bądź utrudnić życie przeciwnikowi. I tak da się np.: rozlewać na torze olej, zostawiać magnesy spychające kule, uzbrajać elfy w tarcze lub powiększać kule, albo też zmieniać wielkość toru. Świetna i wciągająca rozrywka na półtorej godziny gwarantowana. ■

STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.

INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PIII 900 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB, Windows 2000/XP/Vista

PENGUINS JOURNEY

Uratuj pingwiny i pomóż im dotrzeć bezpiecznie do domu na Antarktydę. Zadanie jest o tyle trudne, że mowa o pingwinach hodowanych na farmie, które nie umieją pływać. Zabawa polega na układaniu mostu, aby umożliwić zwierzętom przeprawę na drugą stronę. Po prawej stronie zobaczycie najbliższe elementy, jakie dostaniecie. W razie potrzeby możecie je dowolnie wymieniać lub wrzucać do kosza, by dostać nowe (kosz potrzebuje chwili, aby je zniszczyć). W przeprowadzaniu pingwinów pomogą różne bonusy w postaci narzędzia do łatania dziur lub młota – pozwalającego zniszczyć fragment mostu po to, by zabudować go elementem lepiej pasującym. Przy okazji musicie jeszcze eliminować wrogie zwierzęta, starające się zrzucać naszych podopiecznych do wody. Na zabawę macie 90 minut. ■

STEROWANIE

LMB – dodanie fragmentu mostu
RMB – obrócenie fragmentu mostu



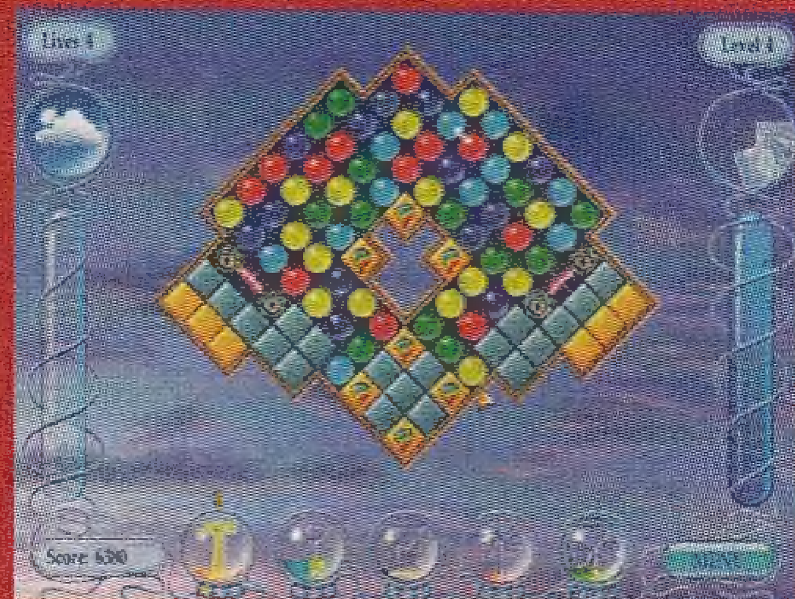
INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PIV 1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB, Windows 98/2000/XP/Vista

WORLD VOYAGE

Może niegrzesząca oryginalnością, ale z pewnością jedna z bardziej wymagających wersji shareware, w jakie graliście. Prawdopodobnie bawiliście się już w wiele podobnych tytułów, w których trzeba stawiać obok siebie minimum trzy kule takiego samego koloru, aby oczyścić planszę. W World Voyage zdobywamy w ten sposób pocztówki z podróży dookoła świata (należy wysadzać kule koło przeszkód na planszach). Największe utrudnienie stanowi limit czasowy, a oznaczający go pasek (po prawej stronie ekranu) kurczy się wyjątkowo szybko. Sytuację ratują bonusy, sporadycznie pojawiające się na planszy, oraz pięć ułatwień, ładowanych poprzez niszczenie kul odpowiedniej barwy. Ich opis zobaczycie przed rozpoczęciem rozgrywki. Gracie przez jedną godzinę. ■



INFO

TYP GRY
Logiczno-zręcznościowa

WYMAGANIA
PIII 600 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Windows XP/Vista

STEROWANIE

Grę obsługujemy wyłącznie za pomocą myszki.

ZOMBIE SHOOTER

W tym przypadku tytuł mówi wszystko. Zabawa polega na masakrowaniu hordy potworów i zombich. Niniejsza wersja shareware swoją stylistyką, grafiką i izometrycznym rzutem kamery nawiązuje do pierwszych strzelanek sprzed 20-tu lat. W grze Zombie Shooter do dyspozycji macie trzy tryby: Kampania, Survival (trzeba przeżyć jak najdłużej, przeciwnicy nigdy się nie kończą) oraz Gun Stand. W tym ostatnim kontrolujemy działko atakowane zewsząd przez dziesiątki zombiaków. Tak wielkiej rzeźni jak ten tryb dawno już nie widzieliśmy. I na koniec mała uwaga: do pierwszej broni, czyli pary pistoletów, macie nieograniczoną ilość amunicji! Na tę odmóżdżającą, ale jakże wciągającą rozrywkę macie 90 minut. ■

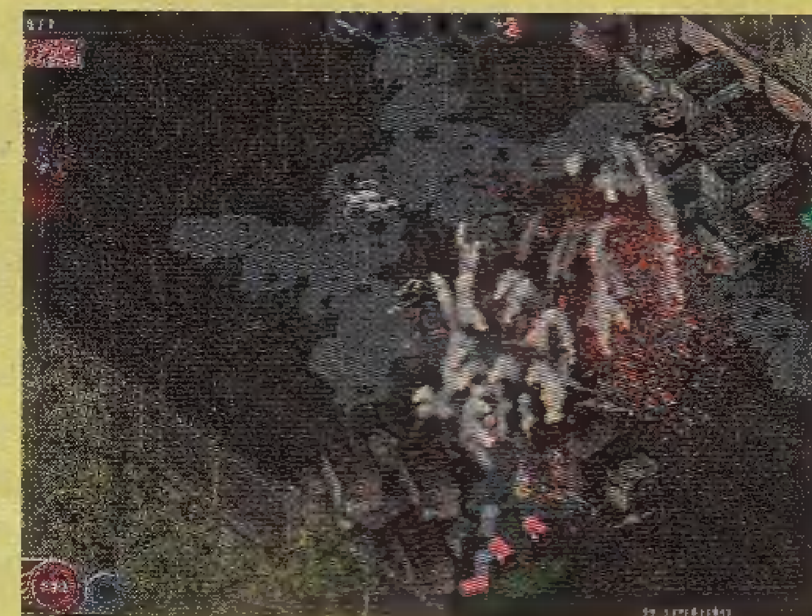
STEROWANIE

W,S,A,D - sterowanie postacią
F - latarka
Spacja - opuszczenie działka
1-9 - zmiana broni
F1 - ekran pomocy
Esc - menu

INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PIII 800 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Windows XP/Vista



KENNY'S ADVENTURE

Mały, ale dzielny Kenny wyrusza na poszukiwanie rodzinnych skarbów, spoczywających w morskich głębinach. W celu ukończenia każdej planszy trzeba zebrać kilka artefaktów. Czerwona strzałka pokazuje, gdzie należy się kierować, aby je znaleźć. Gdy już skompletujecie wszystkie, musicie wrócić do łodzi podwodnej. Spieszcie się, bo tlen w butli Kenny'ego (w lewej dolnej części monitora) stopniowo się wyczerpuje. No chyba, że zdążycie znaleźć zapasową butlę. Ta sympatyczna, staromodna platformówka z kolorową grafiką gwarantuje naprawdę miodną rozgrywkę. Idealna zarówno dla młodszych, jak i starszych użytkowników komputera. ■

INFO

TYP GRY
Zręcznościowa

WYMAGANIA
PII 400 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Windows 98/2000/XP/Vista



STEROWANIE

Strzałki - poruszanie się
Spacja - skok
Ctrl - strzał



SZORTY

■ Również na naszej stronie można przeczytać o niedawnej prezentacji polskiej wersji gry Tom Clancy's EndWar – przerobiono nawet system sterowania głosem!

■ Rynek nie zna próżni i nie zna litości. Film „Iron Man" był fajny i sprzedał się świetnie, więc będzie kontynuacja. Gra na jego licencji fajna nie była i świetnie się nie sprzedała, więc... będzie kontynuacja. Bo musi być. Bo wicie, rozumicie, taki trynd...

■ Warhammer Online zanotował znaczny spadek liczby aktywnych subskrypcji. Na koniec roku wiernych graczy pozostało 300 tysięcy. W świetle wcześniejszych oświadczeń, że twórców i wydawcę zadowoli pół miliona, nie wygląda to na najlepszą dla nich informację.

■ Wiemy już, że w tym roku nie ukaże się Mass Effect 2. Pojawi się na początku przyszłego. Szczegółów na razie nie ma za wiele – oprócz faktu, iż będzie on multiplatformowy, co nikogo chyba nie zaskoczyło – więc na razie info zasługuje na miejsce w Szortach.

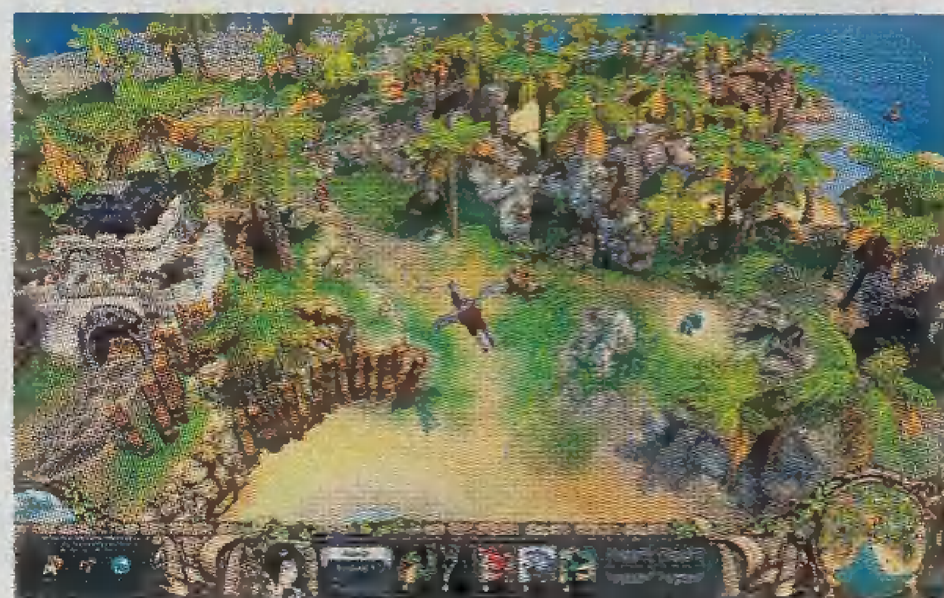
■ Z gatunku ciekawostek branżowo-własnościowych: firma Free Radical Design (twórcy chociażby Haze) została przejęta przez studio Crytek (FarCry, Crysis). W momencie wchłonięcia w zespole pozostało już tylko 40 osób (wcześniej na zieloną trawkę po-

PREMIERA II KWARTAŁ 2009 **PRODUCENT** KATAURI INTERACTIVE **WYDAWCA** 1C

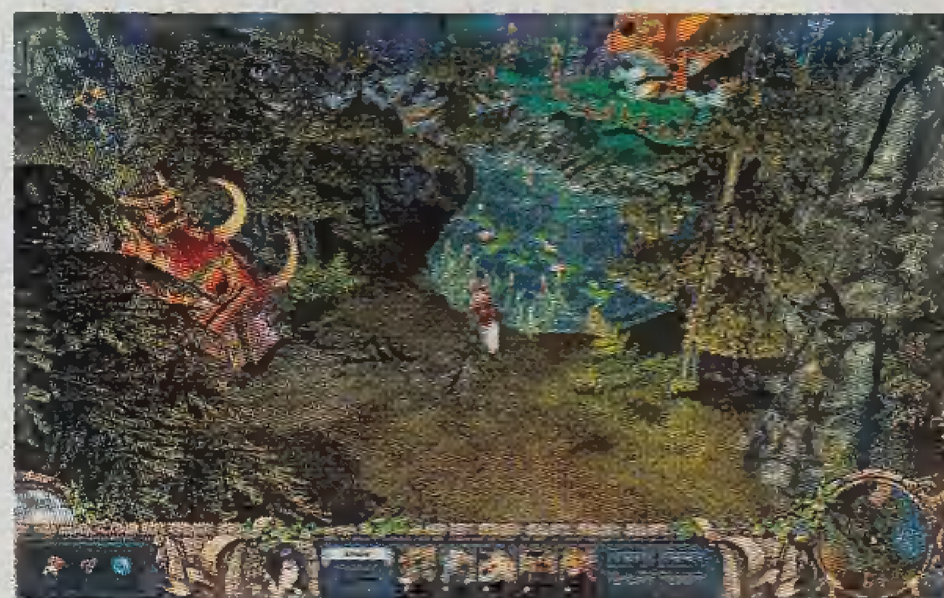
KING'S BOUNTY: WOJOWNICZA KSIĘŻNICZKA

Jakiś czas temu Cenega potwierdziła, że jak najbardziej zamierza sprzedać na naszym rynku powstający właśnie dodatek do King's Bounty – wielkiego hitu minionego roku. Tym razem wskoczymy w seksowne butki Amelii, tytułowej Wojowniczej Księżniczki.

Klimat zrobi się jeszcze bardziej bajkowy, chociażby za sprawą kieszonkowego smoka owej bohaterki. Zastąpi on niejako Szkatułkę Szału, oferując liczne, przydatne na polu walki, moce. Przyjdzie nam ponownie zwiedzić stare, znane lokacje, ale zapowiadane są też nowe miejsca. Amelia będzie musiała zmierzyć się z większą liczbą bossów niż jej koledzy z „podstawki". Wiadomo, że wśród obiecanej piątki znajdzie się wielki, parowy mech, pełen gremlinów, i arcygremlin z wieżą na głowie. Niewątpliwie czeka nas jeszcze dłuższa gra (tak, trudno w to uwierzyć), gdyż bohaterkę rozwijać mamy do 50-tego poziomu doświadczenia. Co tam jeszcze w rosyjskiej trawie piszczy? Ano piszczy pegaz, czyli skrzydlaty wierzchowiec dla Amelii. Wiemy też, że panna nie zacznie zmieniać mężów, jak jej koledzy zmieniali żony. Za to dostaniemy opcje wybierania giermków, noszących za szefową przedmioty. Czy Amelia będzie z giermkami płodzić dzieci? Wątpliwe, ale i to, i wiele innych rzeczy czas pokaże. ■







PREMIERA KWIECIEŃ 2009 **WYDAWCA** RELIC ENTERTAINMENT **PRODUCENT** THQ

COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR

Mając na tapecie Dawn of War II (więcej informacji o tej grze znajdziecie dalej w tym numerze GK), Relic jednak nie zamierza zapomnieć o swoim drugowojennym dziecku, czyli Company of Heroes. Najnowszy dodatek składać się będzie z trzech mini-kampanii, poświęconych konkretnym historycznym jednostkom i postaciom.

Pojawi się między innymi znany już graczom esesman Michael Wittman (bohater jednej z kampanii w Soldiers: Ludzie Honoru) i jego walka w Villers-Bocage. Oczywiście, zgodnie z linią poprawności politycznej nie będzie tu członkiem SS, a – wydumanego przez Relic – Panzer Elite. Ogólnie Tales of Valor, które wyjdzie jako samodzielny dodatek, ma stanowić swoisty papierek lakmusowy, badający zmiany, nad którymi zastanawiają się twórcy. Pozyskiwanie zasobów nie z punktów taktycznych, a w rezultacie dokonania zniszczeń w siłach wroga to jeden z przykładów. Inny to wprowadzenie trybu direct fire, w którym przeniesiemy się z punktu obserwacyjnego wszechmocnego dowódcy w widok z „oczu" wybranej jednostki. Widać, że Relic szuka nowych rozwiązań, bo ich dotychczasowe pomysły zostały już wielokrotnie i zuchwale skopiowane przez inne studia... ■









SZORTY

szło półtorej setki), więc potraktowały one operację jako cudowny ratunek przed utratą pracy.

■ Pięć wpisów w Księdze Rekordów Guinessa to nie byle co. A właśnie taką liczbą może pochwalić się sławna sieciowa strzelanina taktyczna America's Army. Jakie to wpisy? Największa wirtualna armia; najwięcej razy ściągnięta wojenna gra wideo; najwięcej godzin spędzonych przez graczy przy darmowej sieciowej strzelance; pierwsza militarna strona, która wspiera grę wideo; największy symulator podróżowania. I prawdziwa, i cyfrowa armia amerykańska mogą być dumne.

PREMIERA 2009/2010 **PRODUCENT** PIRANHA BYTES **WYDAWCA** DEEP SILVER

RISEN

Gdzie wydawca z deweloperem się bije, tam gracz korzysta, można by rzec. Bywa bowiem tak, że obie strony produkują grę kontynuującą pewną tradycję. Wydawca ciągnie dalej markę rękami innego studia, a deweloper tworzy nowy projekt, stanowiący duchową kontynuację starego.

Tak jest właśnie w wypadku sagi Gothic. O projekcie firm JoWood i Spellbound niżej na tej stronie, teraz zajmijmy się Risen, najnowszym projektem Piranha Bytes. Teoretycznie gra ma się ukazać w tym roku i grafiką oraz klimatem nawiązywać do cyklu Gothic. Teoretycznie, bo jak na razie wiadomo o niej niewiele, a screenshotów jest tyle, co kot napłakał. Akcja ma toczyć się na wyspie, a nasz bohater dotrze tam statkiem, jako prosty żeglarz. Pewnie nawet żeglarz bezimienny. Zakazana Wyspa to niezbyt miłe miejsce, rządzone przez wrednego Inkwizytora. Koleżka ów wydał kategoryczny zakaz opuszczania miasta (pod pozorem kryjących się poza murami niebezpieczeństw). Jednak sprawa okazuje się głębsza – gdzieś tam istnieje coś, co zniszczy dotychczasowy porządek rzeczy, miły panu Inkwizytorowi... W sumie bowiem jaką rolę (oprócz sprawowania niepodzielnej władzy) ma niby pełnić Inkwizycja w świecie, w którym zapomniano o bogach? Nasz bohater namiesza oczywiście w równowadze sił i pewnie w końcu odkryje prawdę skrywaną przez wyspę. Będzie mógł się przyłączyć zarówno do pana Inkwizytora, jak i do sprzeciwiających się jego rządom anarchistów. Na więcej informacji o grze przyjdzie nam jeszcze poczekać, bo Piranie póki co nie mają parcia na chwalenie się swym projektem... ■







PREMIERA 2009/2010 **WYDAWCA** SPELLBOUND **PRODUCENT** JOWOOD

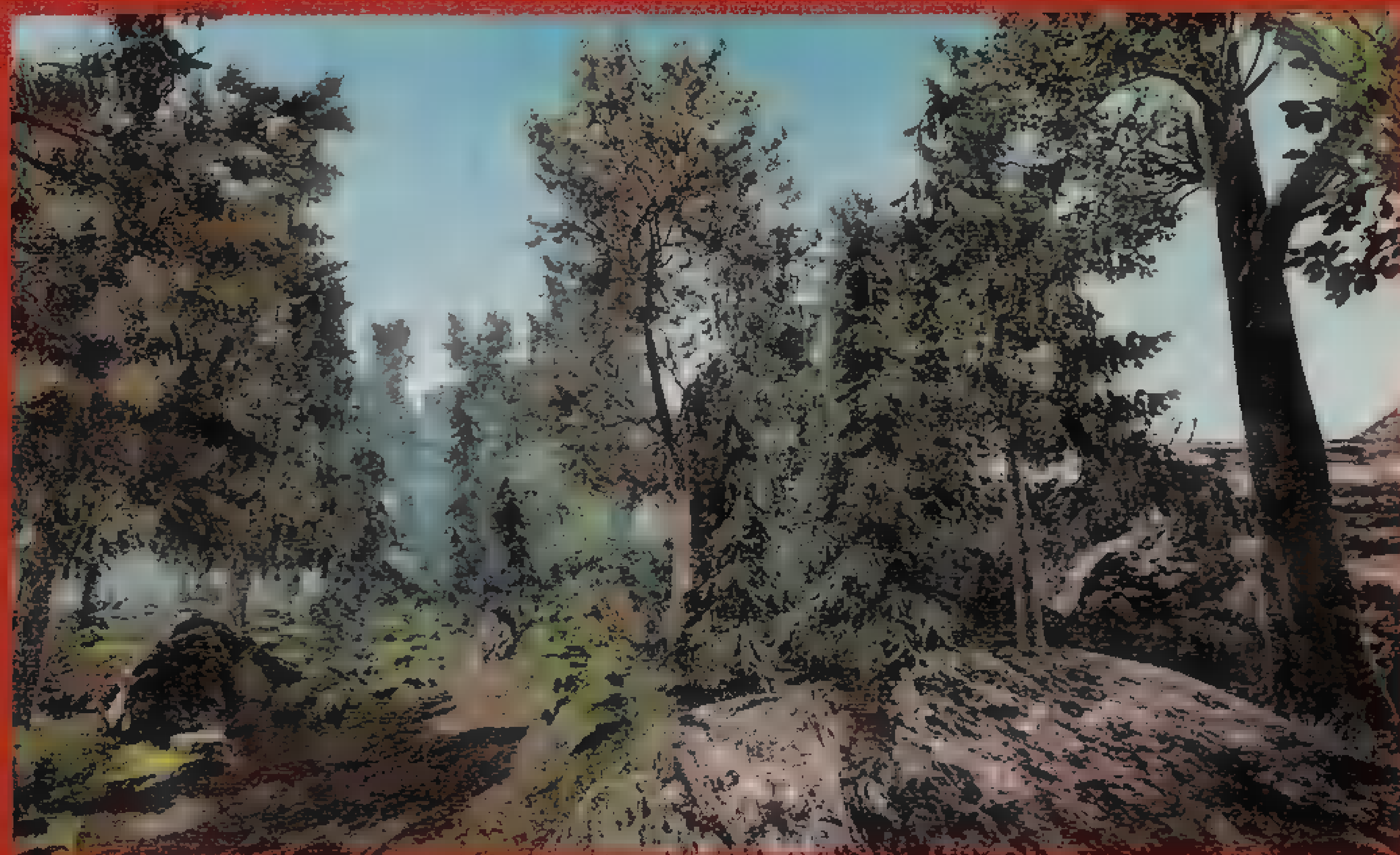
ARCANIA: A GOTHIC TALE

Marka Gothic pozostała w portfelu firmy JoWood. Jak na razie wydawca „zabłysnął" jedynie oddaniem prac nad dodatkiem do trzeciej odsłony podrzędnemu studiu z Indii.

Nad kolejną produkcją rozgrywającą się w świecie Myrtany pracuje jednak doświadczone niemieckie studio Spellbound. Co prawda nie robili oni dotąd żadnego cRPG, ale na fabułach się znają i dobre gry spod ich ręki wyszły (seria Desperados czy Robin Hood). Akcja gry Arcania: A Gothic Tale rozegra się w Myrtanie, rządzonej przez nowego króla Rhobara, czyli naszego starego kumpla Bezimiennego. Jednakże pojawią się nowe problemy, którym czoła stawi – z przypadku – pewien rybak (zgadujemy, że nieposiadający imienia). Więcej niż o fabule wiadomo o mechanice. Spellbound tak samo mocno chce się trzymać klimatu, jak mocno zamierza odejść od dotychczasowych zasad gry. Zmieni się więc „karta postaci", opracowana zostanie od zera walka, bo dotychczasową jej mechanikę nowi autorzy oceniają raczej nisko. Będzie więcej kobiet w świecie i odegrają one większą rolę. Zniknie system nauczycieli – to akurat nieco kontrowersyjna decyzja, ale miejmy nadzieję, że ekipa ze Spellbound przygotowała ciekawą alternatywę. Wraz z kolejnymi częściami spadało znaczenie poziomu postaci – ta tendencja ma zostać odwrócona. Po wpadce ze Zmierzchem Bogów firma JoWood straciła kredyt zaufania u fanów, więc przed twórcami stoi teraz wielkie wyzwanie. Miejmy nadzieję, że mu sprostają. ■









Konkurs Prince of Persia

Zadanie:
W którym roku ukazała się 1 część Prince of Persia?

Do wygrania:
40 szt. T-Shirtów – damskie i męskie, 2 Art Booki (z autografem Macieja Zakościelnego)



http://www.ubi.com

Sponsorem nagród jest firma Ubisoft



Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.

PREMIERA JUŻ JEST

GRAND THEFT AUTO IV

Najbardziej oczekiwana gra roku rozczarowuje. A miało być tak pięknie...

INFO



DYSTRYBUCJA
Cenega Poland

PRODUCENT
Rockstar North

WYDAWCA
Rockstar Games

WERSJA JĘZYKOWA
Angielska

CENA
[illegible]

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
PIV 2,4 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna zgodna z DX 9.0c, 256 MB (np. GeForce 7900 GT)

ONLINE
Tak

Dlaczego gra, którą w wersji na Xboxa 360 oceniano na 97% (średnia z niemal 100 recenzji!), zawodzi na PC? Komputerowa GTA 4 to wciąż świetny, genialny, grywalny, wciągający, rozbudowany i klimatyczny tytuł. Tylko momentami nie da się w niego grać...

PECETOWI MÓWIMY: NIE!

Niniejsze słowa piszę w chwili, gdy z Internetu można już ściągnąć pierwszy oficjalny patch do gry. Niestety, nie rozwiązuje on większości problemów. Dawno już nie widziałem tak niechlujnej konwersji gry z konsoli na komputer. Nie mam pojęcia, dlaczego na pecetową wersję trzeba było czekać aż kilkanaście miesięcy. Jedno jest pewne, ten czas nie został dobrze wykorzystany. GTA 4 to rozrywka dla ludzi cierpliwych (gra lubi wywalać się do pulpitu), a także niewrażliwych na szereg irytujących technicznych niedoróbek oraz bugów, do których należą: złe nakładanie się tekstur, rozmywające się elementy otoczenia, tylko częściowy cień (wygląda, jakby słońce zasłaniały wielkie, wiszące w powietrzu, bryły geometryczne), gubiące się tekstury... Jakby tego było mało, produkcja ta ma ogromne wymagania sprzętowe. Nie mam pojęcia, jak potężną konfigurację posiadać trzeba, by tytuł GTA 4 chodził płynnie. Komputer z procesorem AMD Athlon 64 X2 6000+, z 4 GB Ramu i Radeonem HD 4870 okazał się niewystarczający, chwilami gra nieźle się przycinała. Skoro nowy sprzęt za 2,5 tysiąca nie wystarcza... Najwyraźniej to po prostu nie jest gra na PC. Gdybym wierzył w spiskowe teorie, nie miałbym wątpliwości, że twórcy celowo ją spaprali, aby zachęcić rzesze sfrustrowanych pecetowców do zakupu konsol nowej generacji. Znam kilka osób, które takowe postanowienie już podjęły.

„NOWY SPRZĘT ZA 2,5 TYSIĄCA NIE WYSTARCZA... NAJWYRAŹNIEJ TO PO PROSTU NIE JEST GRA NA PC"

AMERICAN DREAM

Jeśli przebrnęliście przez powyższy fragment i wciąż jeszcze chcecie zagrać w GTA 4 na PC, to znaczy, że jesteście naprawdę zdeterminowani. I dobrze, bo jeśli pominąć problemy techniczne, o których wspominałem, niewątpliwie mamy do czynienia z najlepszą i najgrywalniejszą częścią tej kultowej serii!

Niko Bellic jest nielegalnym imigrantem, przybyłym do Ameryki z nadzieją na lepsze życie. Główny bohater szybko przekonuje się, że rzeczywistość daleka jest od tego, co widział w amerykańskich filmach i serialach, mieszkając w Europie. „Witajcie w Liberty City, mieście, gdzie ludzie są wściekli i samotni, a podatki sięgają nieba" – ów napis, znajdujący się na oficjalnej stronie internetowej gry, doskonale oddaje klimat miejsca, do którego trafiamy. „Klimat" to jedno ze słów kluczy, jakich należy używać przy opisywaniu GTA 4. Nigdy jeszcze nie widziałem tak rozbudowanego, realistycznego i tętniącego życiem świata gry jak tutaj. Nie wierzycie? Zatrzymajcie się na rogu ulicy i poobserwujcie otoczenie. Usłyszycie rozmowy przechodniów, ich kłótnie. Zobaczycie ludzi stołujących się w fast-foodach (na twarzy pracownika przebranego za wielkiego gumowego kurczaka, będącego maskotką sieci, dojrzymy znudzenie!), robiących zakupy, wdających się w bójki; pijaków oddających mocz w zaułkach... W poprzednich odsłonach można było napadać na ludzi na ulicy bez większych konsekwencji. W GTA 4 istnieje duże prawdopodobieństwo, że trafi-cie na jakiegoś zakapiora, który bez namysłu sprzeda wam kosę, wysyłając na małą rekonwalescencję do szpitala.

GDZIE MOJA TRAWKA?

W "czwórce", podobnie jak w ostatnich odsłonach cyklu, fabuła oraz postacie są najważniejsze. Galerię oryginalnych bohaterów „z krwi i kości" otwiera sam Niko. W gruncie rzeczy rzezimieszek i gangster, ale o dość filozoficznym usposobieniu, zdystansowany do tego, co robi. To postać o wielu twarzach, która bez problemu potrafi zaskarbić sobie sympatię gracza. Tak naprawdę o żadnej osobie, jaką spotkamy w grze, nie można powiedzieć: „sztampowa i nijaka". Wszystkie wydają się przekonujące i prawdziwe, do

czego w znacznej mierze przyczynia się ich język. Upaleni trawą rastafarianie mówią slangiem tak szybko, że ciężko ich zrozumieć (oczywiście w tle leci Bob Marley!), a rozzłoszczeni ruscy lub bułgarscy gangsterzy zaczynają mówić w swoim języku. W takich momentach, gdyby nie napisy, nie wiedzielibyśmy, o co chodzi. W Liberty City da się też usłyszeć zdania wypowiadane po polsku, i to bynajmniej nie ograniczające się do pewnego, jakże popularnego, „przecinka". A takich klimatycznych drobiazgów jest tu pełno! Streszczanie fabuły nie ma sensu, ale to chyba najlepszy scenariusz, jaki dotychczas napisano na potrzeby serii. Ponadto podejmowane podczas niektórych misji decyzje wpłyną na dalszy rozwój zabawy, dlatego grę warto przejść minimum dwa razy!

DETALE

- Multiplayer do 32 osób naraz
- 9 rodzajów broni
- 19 stacji radiowych
- 90 misji fabularnych
- 9 wyścigów ulicznych
- 30 specjalnych samochodów

NA RANDKĘ PRZEZ INTERNET

W GTA 4 najbardziej urzekła mnie olbrzymia liczba moż-

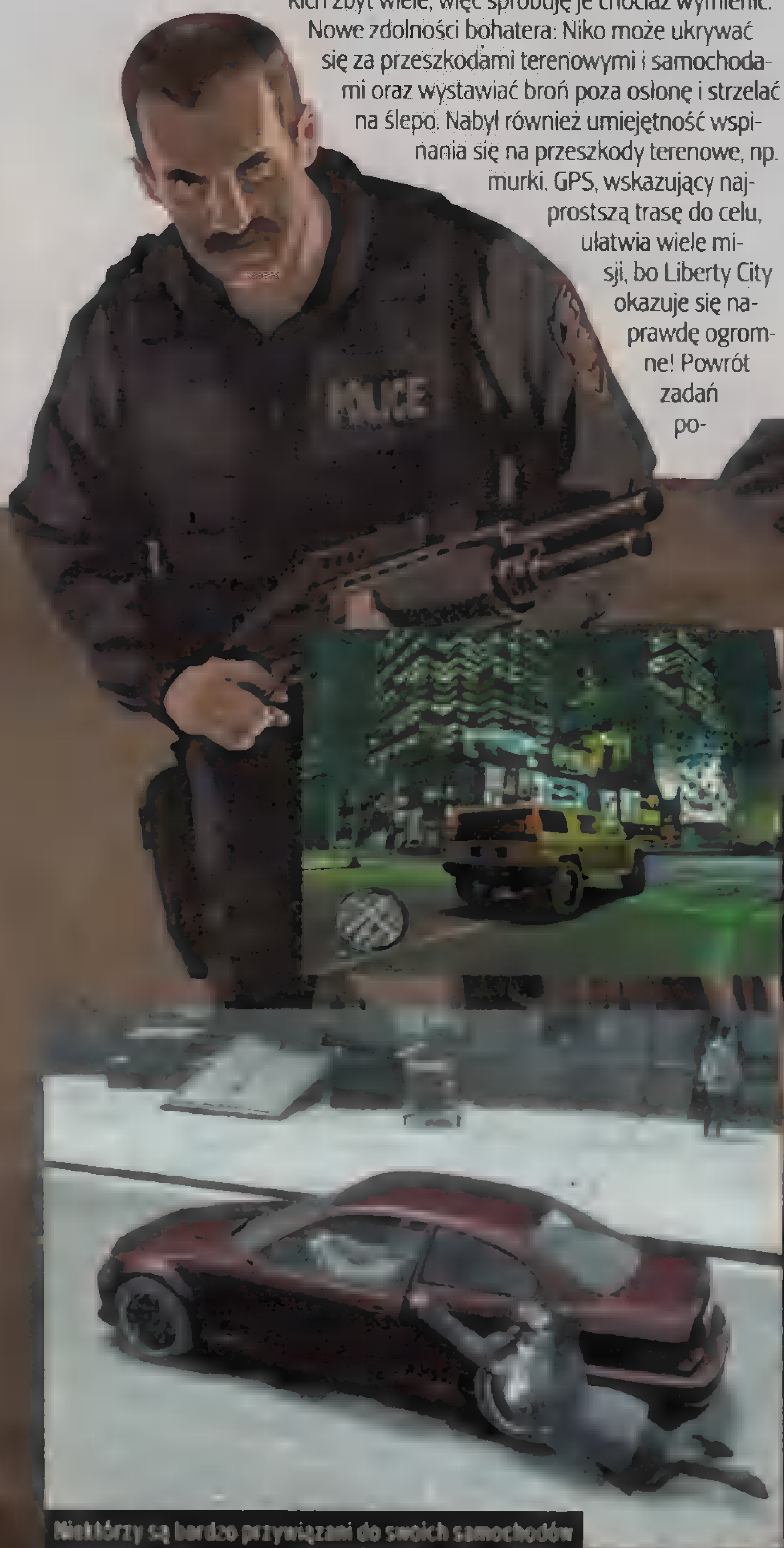

W grze [illegible]


[illegible] nie jest przypadkowe

liwości stojących przed głównym bohaterem. Oprócz wykonywania misji fabularnych Niko może spędzać czas z przyjaciółmi i „pielęgnować" znajomości – pójść na popijawę, skoczyć na partyjkę w rzutki lub kręgle, odwiedzić klub ze striptizem albo wybrać się na występ kabaretu. Inną opcję stanowi umówienie się na randkę. Z tą różnicą, że tutaj, w przeciwieństwie do San Andreas, posiadanie dziewczyny wiąże się z profitami. Partnerka może np. załatwić zniżki w sklepie lub pomóc zgubić policyjny pościg. Samotne kobiety najłatwiej znaleźć na portalu randkowym. Albowiem w GTA 4 bohater może udać się do jednej z wielu kafejek, by skorzystać z Internetu (kolejna świetna innowacja). Da się tam poczytać ogłoszenia, sprawdzić prognozę pogody, odebrać maila (na skrzynkę przychodzi także spam!). Twórcy ukryli w Internecie mnóstwo prześmiesznych i złośliwych tekstów, jak choćby ten z radami dla amerykańskich turystów, odwiedzających poszczególne europejskie kraje, czy parodie ofert reklamowych Ikei. O tym, jak rozbudowany jest świat gry, świadczy najlepiej fakt, że ściągamy z sieci nowe dzwonki oraz tapety do swojego telefonu komórkowego! Ten niepozorny gadżet, bez którego nie wyobrażamy sobie dzisiejszego życia, przydaje się również w kilku misjach (trzeba zrobić zdjęcie podejrzanemu i wysłać zleceniodawcy, by upewnić się, kogo zabić). Na komórkę dostajemy różne ważne smsy, możemy wybrać, do kogo zadzwonić, i zapytać go o dodatkową robotę lub zaproponować wspólny wypad na miasto. Total! A na misję nie musimy dojeżdżać skradzionym samochodem – wzywamy taksówkę i każemy się tam zawieźć. Alternatywę dla gangsterskiej roboty stanowi zdobycie radiowozu i zrobienie czegoś dobrego – np. zlikwidowanie bandyty z listy 10-ciu najbardziej poszukiwanych przez policję przestępców.

INNOWACJA TO JEST TO!

Sporo w GTA 4 nowości, ale z braku miejsca nie mogę napisać o wszystkich zbyt wiele, więc spróbuję je chociaż wymienić. Nowe zdolności bohatera: Niko może ukrywać się za przeszkodami terenowymi i samochodami oraz wystawiać broń poza osłonę i strzelać na ślepo. Nabył również umiejętność wspinania się na przeszkody terenowe, np. murki. GPS, wskazujący najprostszą trasę do celu, ułatwia wiele misji, bo Liberty City okazuje się naprawdę ogromne! Powrót zadań polegających na eliminowaniu osób wyznaczanych przez tajemniczy głos z budki, a także widowiskowych kaskaderskich skoków/lotów samochodem to kolejne zmiany. Ponadto wersja PC może poszczycić się fajnym bajerem – edytorem video pozwalającym zapisać ostatnie 30 sekund zabawy. Te nakręcone filmiki da się ze sobą łączyć, dodawać muzykę czy efekty specjalne – świetna sprawa. Tym bardziej, że plikami video można dzielić się z innymi przez Rockstar Social Club (bez tej aplikacji nie uruchomicie gry!). Poprawiono również tryb celowania oraz rozbudowano multiplayer. Mój znajomy twierdzi, że ta gra byłaby warta swojej ceny nawet wtedy, gdyby oferowała tylko rozgrywkę sieciową. Trochę w tym przesady, faktem jest jednak, że zabawa w policjantów i złodziei w GTA 4 strasznie wciąga. A oprócz tego są jeszcze m. in.: wyścigi, kradzieże samochodów, walka o przejęcie fragmentu miasta... Pewnie widzieliście w Internecie osobne recenzje dla trybu wieloosobowego GTA 4. Niestety, aby korzystać z dobrodziejstwa sieciowej rozgrywki, trzeba się przedrzeć przez te wszystkie dodatkowe instalacje, update'owanie, rejestracje, kłopoty z połączeniem, podpisywanie cyrografu, weryfikacje, itp. Masakra.



Niektórzy są bardzo przywiązani do swoich samochodów

ZA CO KOCHAMY GTA?

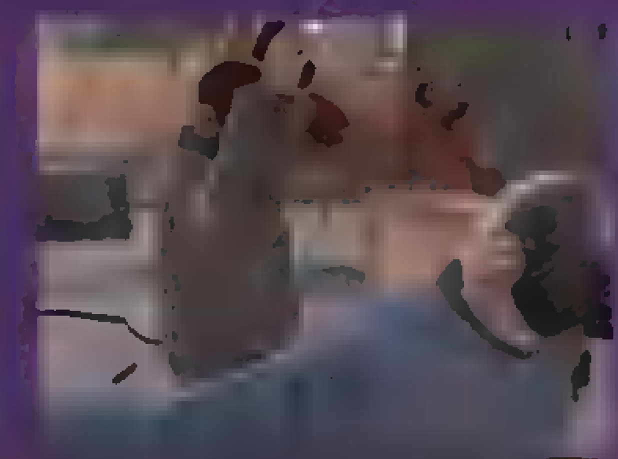
Oczywiście za to, że jest jedyną grą na świecie, którą można określić mianem „symulatora bandyty". Oto krótki przewodnik ulubionych czynności Niko Bellica, czyli kradzieże, sex and przemoc.



[illegible]



[illegible]



[illegible]

POLICJANCI SĄ NA PĄCZKACH

Wady GTA 4? Wbrew pozorom istnieje ich kilka. Choćby strasznie niemrawa policja. Zgubić stróżów prawa przy jednej lub dwóch gwiazdkach jest dziecinnie łatwo. Tak naprawdę emocjonująca zabawa w kotka i myszkę powoli rozkręca się dopiero od trzeciego poziomu, gdy do akcji wkracza śmigłowiec. Choć twórcy zwiększyli realizm jazdy, znosząc wszechmoc hamulca ręcznego (wcześniej pozwalał wyrobić się na każdym zakręcie), samochody bardzo rzadko dachują. Niby wehikuł już powinien to zrobić, lecz nagle pojawia się „przeciwsiła" pomagająca mu wylądować na kołach (jeśli graliście w Mass Effect: coś identycznego działo się z pojazdem Mako). Wygląda to przekomicznie. Wrogowie też nie powalają swoją inteligencją – wystarczy zaczaić się za rogiem, a ci będą po kolei wchodzili pod muszkę jak kaczki na strzelnicy. Frustrujące bywa czasem odbieranie telefonów, bo w trakcie rozmowy nie można ani strzelać, ani kraść samochodu, a więc przez kilka newralgicznych sekund jesteśmy bezbronni. Co jeszcze? Kamera filmowa to bardzo fajny, ale zupełnie nieprzydatny bajer.

W GTA 4 twórcy stworzyli kompletny i złożony świat oraz wprowadzili wiele przydatnych i podnoszących grywalność innowacji. Jedną z moich ulubionych stanowi możliwość automatycznego powtórzenia misji zaraz po porażce, bez konieczności ponownego dojeżdżania do miejsca jej zlecania, jak to się działo dotychczas. GTA 4 to niewątpliwie jeden z najlepszych tytułów akcji, w jakie kiedykolwiek grałem (przez 15 lat z okładem). Szkoda tylko, że aby się nim nacieszyć, trzeba sięgnąć po wersję konsolową. Ewentualnie możecie poczekać jeszcze około trzech miesięcy w nadziei, że do tego czasu wyjdzie kilka patchy, które naprawią całą masę błędów zabijających tę znakomitą i wybitną grę. ■ **PAMP**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Wiele innowacji, fabuła, bohaterowie, ogrom możliwości
− Leniwa policja, fizyka jazdy, problemy techniczne, AI

GRAFIKA
+ Ogromne i piękne, pełne detali miasto, efekty wizualne
− Wymagania sprzętowe, sporo błędów graficznych

DŹWIĘK
+ Tony świetnej muzyki i doskonale nagrane dialogi
− Brak

ŻYWOTNOŚĆ
+ Dziesiątki godzin dla jednego gracza i tygodnie w multiplayera
− Brak

OGÓLNIE Rewelacyjna gra, która na PC równie często frustruje, co zachwyca. Jeśli macie możliwość, lepiej zagrajcie na konsoli



PREMIERA JUŻ JEST

GOTHIC 3: ZMIERZCH BOGÓW

Na dzień dzisiejszy mamy do czynienia przede wszystkim ze zmierzchem... serii Gothic. Ten samodzielny dodatek to w zasadzie osobna gra. Do tego najgorsza, jaką ostatnio mieliśmy okazję recenzować

INFO

DYSTRYBUCJA
CD Projekt

PRODUCENT
Trine Games

WYDAWCA
JoWood

WERSJA JĘZYKOWA
Polska

CENA
[illegible]

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
[illegible]

ONLINE
[illegible]

Połowy numeru nie starczyłoby na opisanie wszystkich wad tej produkcji. Zdecydowaliśmy się więc uzasadnić na jednej stronie, w telegraficznym skrócie, dlaczego należy trzymać się od tego gniota z daleka.

Za owego potworka odpowiedzialne jest hinduskie studio Trine Games, które nie tylko nie poradziło sobie z uchwyceniem klimatu serii, ale na dodatek nie dało rady opanować na czas wadliwego silnika, napisanego przez programistów z firmy Piranha Bytes. Gdy ukazał się Gothic 3, recenzenci zwrócili uwagę na błędy i brak optymalizacji, lecz udzielili grze kredytu zaufania. Miały wyjść łatki, ale koncern JoWood rozwiązał współpracę z oryginalnym deweloperem. Prace nad kolejną częścią zlecono uznanemu studiu Spellbound, a Trine Games miało stworzyć dodatek, który wszystko ponaprawia. Nici z tego. Samodzielna gra nie ulepsza przecież pierwowzoru. Okazało się nawet, że w tym wypadku jedynie akceleruje jego wady, nie posiadając wcześniejszych zalet.

FABUŁA?

Wydawca, koncern JoWood, postanowił, że Zmierzch Bogów stanowić będzie fabularny pomost pomiędzy trzecią a czwartą odsłoną sagi. Twórcy wymyślili więc mocno naciągany scenariusz, pełen kiepskich dialogów, słabych misji i nijak mający się do epickiego zakończenia trzeciej części Gothica. Oto znowu Bezimienny spada z poziomów doświadczenia i – mimo iż jego zadaniem jest zjednoczenie Myrtany – musi wysługiwać się każdemu napotkanemu kmiotkowi, a dawni kumple z początku nie mają nawet zamiaru rozmawiać z wielkim herosem. Linie dialogowe przyprawiają o napady śmiechu (na początku) i ataki szału (z czasem). Fabuła jest do bólu liniowa. Do tego sypie się w wyniku podjęcia prób eksploracji otwartego świata, bo zupełnym przypadkiem można sobie uniemożliwić postępy w głównym wątku. Jakby tego było mało, najpotężniejsze pancerze i bronie można po prostu sobie wziąć ze stojaków i skrzyń w ciągu pierwszych dziesięciu minut gry, co niweluje przyjemność z rozwoju bohatera. Sama mechanika związana z levelingiem jest zresztą ekspresowa i przez to pozbawiona wyzwań. Przebudowa świata (powiązana z ograniczeniem terenu gry) zaowocowała ładnymi efektami wizualnymi (podnoszące się z gruzów miasta) i mnóstwem błędów oraz niedoróbek. Na przykład nie przypisano właścicieli pozostawionym z gry Gothic 3 przedmiotom, zatem spokojnie zwijamy srebra ze stołu na oczach lokalnego lorda i czyścimy do dna niemal każdą skrzynię w każdym domu. Nowe obiekty nie zostały prawidłowo zdefiniowane i zdarza się, że bohater wpada w obszar poza teksturami, gdzie unosi się bez grawitacji w pustej przestrzeni. Podobne problemy mają też NPC, niejednokrotnie wystający jedynie głową ponad lity kamień. Będąc przy postaciach niezależnych, trzeba zaznaczyć, że nowych twarzy przybyło niewiele, a starym zmieniono design w sposób wołający o pomstę do nieba. Większość modeli obserwujemy w sklonowanych grupkach, co również nie zdarzało się wcześniej zbyt często.

GRYWALNOŚĆ?

Bugów występuje tu więcej niż w trzeciej części, co ciekawe wróciły te, które już usunięto za pomocą łatek. Ukończenie gry bez kilkukrotnego użycia haseł z konsoli może okazać się niemożliwe, bo ważne postacie potrafią wywędrować poza teren niewidzialnych ścian, ograniczających pomniejszony obszar mapy. Gra przykrawa się regularnie na dowolnie mocnym sprzęcie, daje nawet radę przepełnić zasoby pamięci gigowej karty graficznej! Jakiekolwiek pozytywy? Cóż, polska wersja pudełkowa jest najlepsza na świecie, gdyż dział lokalizacyjny CDP usunął część krytycznych błędów, z którymi nie poradzili sobie twórcy. Cudu jednak nie zdziałali, bo musieliby wszystko tworzyć od zera. ■

LUCAS THE GREAT

DETALE

- [illegible]
- 1 nowy wróg
- Kilka nowych przedmiotów

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ Nie stwierdzono
– Niepoliczalna ilość błędów

GRAFIKA
+ Jeszcze jakoś to wygląda
– Klony i spartaczony design postaci

DŹWIĘK
+ Przynajmniej muzyki nie popsuto
– Błędne przypisania głosów

ŻYWOTNOŚĆ
+ Płytki można użyć jako podstawki pod kubek
– Po kwadransie ma się dość

OGÓLNIE Produkt na dwóję. Półgwiazdka dla działu lokalizacji CDP



KONKURS Gothic 3

Zmierzch Bogów



Zadanie:
Kto jest producentem Gothic 3 Zmierzch Bogów?

Do wygrania:
15 sztuk Gothic 3 Zmierzch Bogów

http://www.gram.pl/gothic3forsakengods

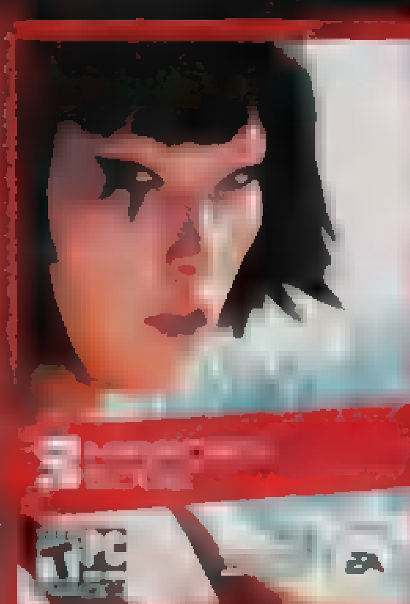
Sponsorem nagród jest firma CD Projekt

CDPROJEKT

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.

PREMIERA JUŻ JEST

INFO



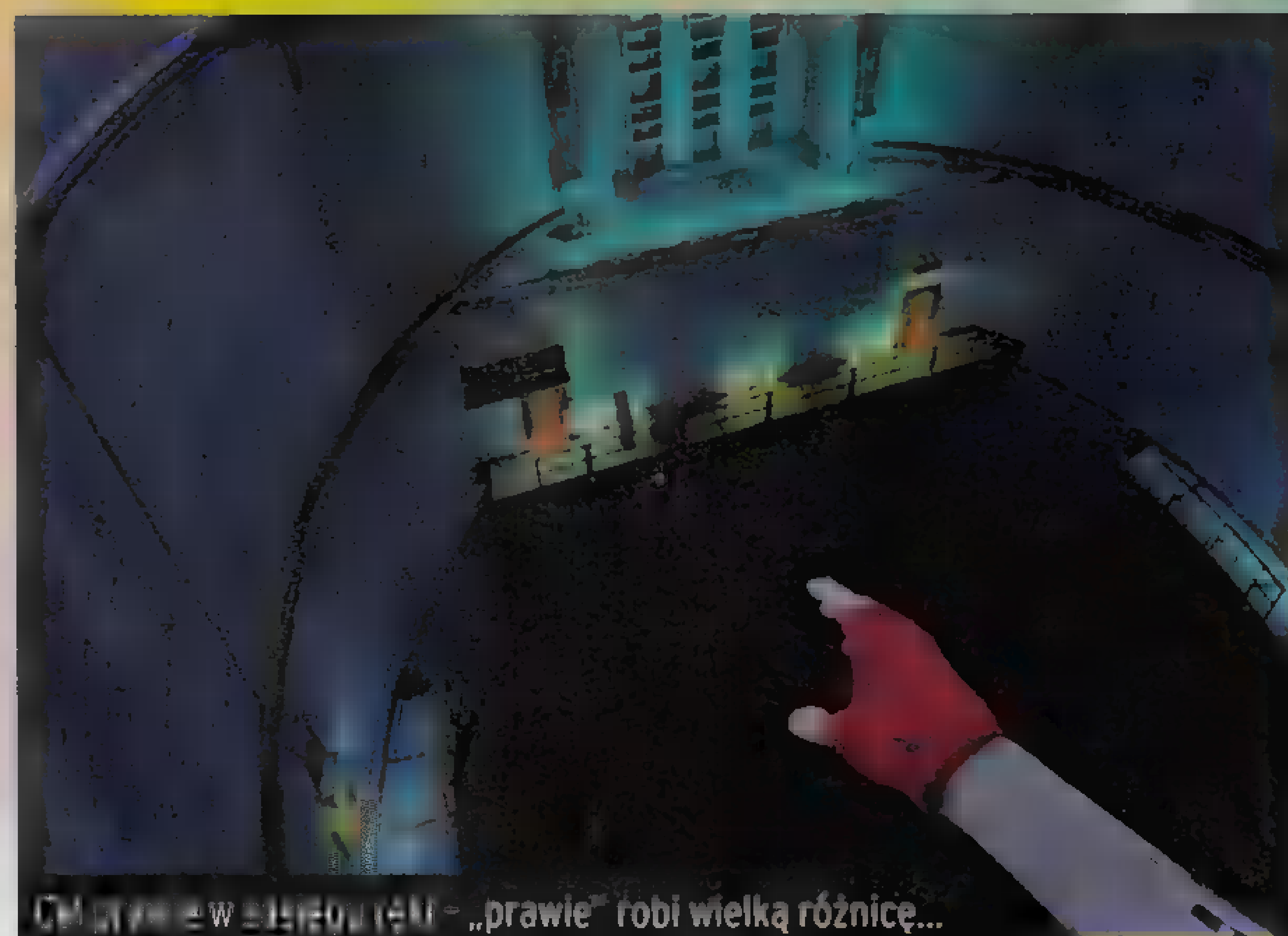
DYSTRYBUCJA
[illegible]
PRODUCENT
DICE
WYDAWCA
EA
WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]
CENA
[illegible]
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
[illegible]
ONLINE
[illegible]

MIRROR'S EDGE

Od roku mówiło się o tej grze jako o innowacyjnej i absolutnie nietypowej dla dotychczasowej polityki wydawniczej EA. Cóż, trochę pary poszło w gwizdek, ale i tak nie jest źle. Wszystko po kolei opiszemy, zacznijmy jednak od wprowadzenia w klimat...

Żyjesz w mieście ze szkła, stali i plastiku. Pracujesz dla korporacji w sterylnych, jasnych wnętrzach. Każdego dnia starasz się zdążyć na metro i nie spóźnić do biura. Ten świat jest uporządkowany i przewidywalny. Za spokój i poczucie bezpieczeństwa płacisz prywatnością, bo władza i policja kontrolują niemal każdy aspekt życia w mieście.

Niemal każdy... bo czasem, w godzinach pracy, widujesz ich – sprinterów. Przebiegają po wąskim gzymsie, poniżej twego okna, na 30-tym piętrze wieżowca. Zjeżdżają po pochyłym dachu waszego korporacyjnego atrium. Balansują na rusztowaniach po drugiej stronie ulicy. Kim są? Zwykłymi ćpunami adrenaliny? Nie, to swoista firma kurierska. Przekazuje przesyłki, które nie mają prawa choćby otrzeć się o policyjny mundur. Działają poza siecią kamer: na dachach, w kanałach, w tunelach metra. Stronią od walki, ale tak wytrenowane mięśnie mogą być śmiertelną bronią, chyba to przyznasz? Mało się o nich słyszy – no, w każdym razie do wczoraj, kiedy telewizja nagłośniła spektakularny (i bezowocny) pościg za sprinterką. Podobno zabiła wielu ludzi... Tobie w tym czasie udało się zamknąć rok księgowy i zaoszczędzić dla firmy kilka tysięcy. Być może nagrodzą cię za ten sukces jakąś premią, ale to o niej będą trąbić media. Gdyż to sprinterzy stanowią materiał na bohatera, a nie ty. Oni zasypiają o świcie, gdzieś na granicy miasta i nieba, wsłuchani w komunikaty z policyjnych kanałów – wtedy, gdy ty biegniesz, by zdążyć na swój pociąg...



[illegible] – „prawie" robi wielką różnicę...

FAITH PO DRUGIEJ STRONIE LUSTRA

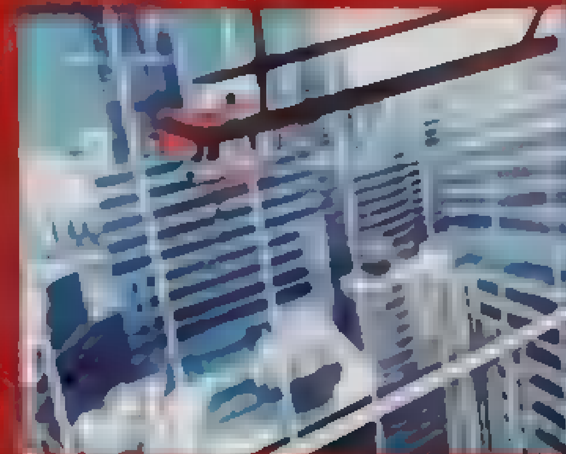
Dobre uwiarygodnienie fabularne dla zręcznościowej platformówki, przeniesionej do widoku FPP, to trudne wyzwanie. Twórcom Mirror's Edge jednakże ta robota udała się na medal. Wskakujemy w sportowe buty pani o imieniu Faith i niemal od startu lądujemy w centrum morderczej intrygi. Zawsze działała na pograniczu prawa, gdzieś w okolicach owej tytułowej krawędzi lustra, tym razem jednak dziewczyna zostaje zdecydowanie zakwalifikowana jako wróg publiczny. Od tej pory pozostaje jej robić to, co robi w życiu najlepiej: biec. Gnać po prawdę i ratować nie tylko własną skórę. To właśnie szalonemu pędowi pod i nad miastem oraz imponującym skokom podporządkowana jest cała rozgrywka. Wszystko inne stanowi jedynie dodatek. Nawet wspomniana fabuła, choć sprawna i podawana w niebanalny sposób: na zmianę a to animowanymi filmami, a to scenkami wykonanymi na silniku gry i w formie audio (informacje, które Faith słyszy w trakcie kolejnych szalonych biegów).

„DO JAK NAJLEPSZEGO ODDANIA EMOCJI TOWARZYSZĄCYCH GONITWOM ZAPRZĘGNIĘTO NARZĘDZIA PHYSX"

Mirror's Edge to przede wszystkim gra zręcznościowa – i to diabelnie dobra w swej klasie. Taki parkur, jaki uprawia Faith, wykończyłby Altaira z Assassin's Creed już po kwadransie... Szkoda, że kilka pomniejszych elementów składowych zabawy daje o wiele mniej satysfakcji.

PRACA SPRINTERA


[illegible]


[illegible]


[illegible]

DETALE

- 10 [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

BIEGNIJ, FAITH, BIEGNIJ

Do jak najlepszego oddania emocji towarzyszących dzikim gonitwom zaprzęgnięto narzędzia PhysX, wspierając się dodatkowo oprawą dźwiękową. Oddech bohaterki, odgłosy biegu i dyskretny ambient idealnie współtworzą klimat. Świat obserwujemy oczami Faith, ale w wyniku akrobacji możemy popodziwiać również jej nogi i ręce – szkoda tylko, że nie zafundowano nam opcji (choćby w formie powtórek) obejrzenia bohaterki z pozycji trzeciej osoby. Jedyne tego typu okazje zdarzają się wtedy, gdy dziewczyna odbija się w lustrzanych szybach wieżowców. Cały czas musimy utrzymywać pęd – bez niego wiele zadań okazuje się znacznie trudniejszymi. Rozpędzona Faith potrafi wykonywać niewiarygodne, zapierające dech w piersiach skoki. Sterowanie jest w miarę przyjazne, choć ciężko oprzeć się wrażeniu, iż twórcy zapomnieli, jak wiele możliwości kryje duet klawiatury z myszką. Zresztą to nie jedyne miejsce, w którym konsolowy rodowód wręcz szczypie w oczy, ale o tym za chwilę. Bieg, wspinaczka po rurach, przechodzenie nad kilkudziesięciometrowymi przepaściami po stalowej belce, zjazd kilkanaście metrów po linie – wszystko to trzeba mieć wyćwiczone na medal. Zwłaszcza gdy po skonsumowaniu obejmującej dziesięć rozdziałów fabuły zapragniemy sprawdzić się w wyzwaniach na czas, których wynikami możemy się pochwalić w sieci.


Pościg śmiertelnie zmęczył funkcjonariusza Henia...



TĘPA KRAWĘDŹ LUSTRA

Czasem Faith musi walczyć. Nawet całkiem często. Niestety, ani strzelanie nie należą do elementów satysfakcjonujących. Nie to, żeby były jakoś specjalnie niedopracowane – po prostu ubogo się prezentują. Ot, otrzymaliśmy kilka realizowanych na silniku animacji rozbrajania wroga i diabelnie prostą mechanikę związaną z bronią palną. A wśród arsenału są i snajperki M95 Barrett, I G36 od H&K, i strzelba NeoStead 2000... Szkoda, że nie potraktowano ich odpowiednio. Oczywiście, nasza sprinterka nigdy się nie obciąża, więc




Gdy Faith [illegible], jej ogląd świata się zmienia

po chwili wyrzuca nieporęczną giwerę. To zrozumiałe. Lecz dlaczego po załadowaniu checkpointu bywa pozbawiona odebranej wrogowi broni? Będąc już przy tym temacie, pora opowiedzieć więcej o konsolowych przywarach. PC nie ma ograniczeń rozmiaru dysku porównywalnych z konsolami Xbox czy PS3. Mimo to nie uzyskujemy rozsądnego dostępu do zapisanych stanów gry. Możemy kontynuować albo rozpocząć jeden z już ukończonych rozdziałów. Pal sześć, że nie da się zachować gry w dowolnym momencie, ale aż takie ograniczenia? Na dodatek wysoki poziom trudności w połączeniu z koniecznością powracania do – czasami odległych – punktów zapisu rodzi frustrację u pecetowca. System podpowiedzi czasem również zawodzi, zatem bywa, że tę samą scenkę rozgrywamy po dwadzieścia razy, szukając wymyślnej drogi ucieczki pod ogniem funkcjonariuszy SWAT. Nie tak się na naszej platformie definiuje pojęcie „dobra zabawa"... Aktorstwo też nie rzuca na kolana, choć polska wersja ogólnie wypada lepiej od oryginału. Mamy ciekawsze głosy bohaterów fabuły, za to totalnie spartaczone nawoływania gliniarzy.

NOWA TWARZ KORPORACJI

Wymienione wady sprawiają, że zamiast spodziewanego rewolucyjnego przeboju otrzymaliśmy grę dość dobrą, ale raczej niegodną najwyższych ocen. Cóż, zobaczymy, jak autorzy poradzą sobie przy drugiej części (a ta jest nieuniknona, wie to każda osoba, która dotarła do ostatniej sceny), trzymamy za nich kciuki. Oby wysłuchali opinii graczy i recenzentów – mają potencjał na stworzenie hitu. Tak czy inaczej, po raz kolejny w ostatnich miesiącach stajnia EA zaoferowała produkt niosący powiew świeżości. Tak jak sprinterzy nie mogą do końca zmienić oblicza swego miasta, tak i Mirror's Edge nie odmieni korporacyjnego molocha EA, lecz tak czy owak coś się dzieje. Coś dobrego dla graczy. Oby więcej takich produkcji – nawet gdy pozostawiają nieco do życzenia, to i tak dają więcej frajdy niż tworzone na siłę produkcyjniaki z kolejnymi numerkami. ■ **LUCAS THE GREAT**

WERDYKT

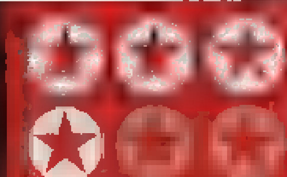
GRYWALNOŚĆ
- + Ekstremalny parkur
- – Konsolowe naleciałości

GRAFIKA
- ■ Niesamowity design miasta
- ■ Nie stwierdzono

DŹWIĘK
- + Rewelacyjny ambient i odgłosy
- – Miejscami nienajlepsze aktorstwo

ŻYWOTNOŚĆ
- ■ Rankingi zmagań na czas
- ■ Na dłuższą metę ile można biegać?

OGÓLNIE [illegible]



PREMIERA JUŻ JEST

INFO

PC

F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN

18

DYSTRYBUCJA
CD Projekt

PRODUCENT
Monolith Productions

WYDAWCA
Warner Bros. Interactive Entertainment

WERSJA JĘZYKOWA
Polska

CENA
129,90 zł

INTERNET
http://projectorigin.warnerbros.com

WYMAGANIA
PIV 2 GHz, 1GB RAM, karta graficzna zgodna z DX 9.0c 256 MB

ONLINE
Tak

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

Po kilku latach przerwy i oddaniu na dwie kadencje władzy w ręce innego studia Monolith Productions znów przejmuje kontrolę nad budzącą przerażenie Almą. A może to Alma przejmuje kontrolę? Nad nami...

Oddział First Encounter Assault Recon po raz pierwszy wkroczył do akcji w 2005 roku, my zaś, wcielając się w jednego z członków tej grupy specjalnej, mieliśmy okazję po raz pierwszy spotkać się z efektami eksperymentów prowadzonych przez korporację Armcham Technology.

Gra bardzo szybko okazała się dużym hitem i mimo stawianych jej różnorakich zarzutów – dotyczących choćby optymalizacji – po dziś dzień ma swoich wiernych i oddanych fanów. Sukces ten przełożył się oczywiście na powstanie dodatków do gry – o nich nieco więcej w ramce – których stworzeniem zajęło się jednakże zupełnie inne studio. Zebrały one również dużo mniej pochlebne opinie niż oryginalna gra, a podstawowy zarzut stanowiło nadmierne eksploatowanie elementów znanych z „jedynki". Od dodatków tych odcina się zresztą sam Monolith, całkowicie ignorując opowiedzianą w nich historię – nowy F.E.A.R. to bezpośrednia kontynuacja wydarzeń znanych z pierwszej produkcji.

Oczywiście zbrodnią wobec czytelników byłoby zdradzenie w tym miejscu choćby części informacji dotyczących fabuły. Należy wszakże zwrócić uwagę na fakt, iż w Project Origin odgrywa ona równie ważną – jeśli nawet nie bardziej znaczącą – rolę niż w pierwszej odsłonie. Jest to zresztą jeden z najmocniejszych elementów składających się na ów tytuł, sprawiający, iż po uruchomieniu gry mamy wrażenie powrotu na ekran kolejnego sezonu naszego ulubionego serialu. Jako że ekipa ze studia Monolith dość dosłownie zinterpretowała w poprzedniej części termin „cliffhanger", wrażenie to staje się tym głębsze. Chociażby z owego powodu jest to pozycja obowiązkowa dla fanów poprzednich odsłon serii – ze znajdowanych tu i ówdzie dokumentów oraz notatek dowiemy się niemalże całej prawdy o działaniach i badaniach ATC.

Tym, co zadecydowało o sukcesie pierwszej gry, było przede wszystkim zgrabne połączenie elementów charakterystycznych dla klasycznych strzelanek z klimatem japońskich horrorów. Project Origin podąża tą samą drogą, choć tutaj rzeczy rodem z sennych koszmarów w dużo większym stopniu przenikają się z rzeczywistością. O wiele więcej tu także interakcji, a stopniowe ich narastanie jeszcze skuteczniej buduje atmosferę niepewności i osaczenia przez niezrozumiałe, przerażające siły. Często nie wiemy, czy koszmar już się skończył, czy właśnie znajdujemy się w oku onirycznego cyklonu, czy może dopiero na początku drogi przez piekło umysłu Almy. Co naj-

„CZĘSTO NIE WIEMY, CZY KOSZMAR JUŻ SIĘ SKOŃCZYŁ, CZY WŁAŚNIE ZNAJDUJEMY SIĘ W OKU ONIRYCZNEGO CYKLONU, CZY MOŻE DOPIERO NA POCZĄTKU DROGI PRZEZ PIEKŁO UMYSŁU ALMY"

ciekawsze, fakt, iż znamy już sprawczynię całego zamieszania, w żaden sposób nie psuje tego ciężkiego nastroju. Wręcz przeciwnie, owa wiedza sprawia, że zaczynamy się bać... Podobnie jest z użytymi przez twórców „środkami wyrazu" – mamy elementy gore, mamy mrożące krew w żyłach głosy i szepty, mamy nagłe pojawianie się i znikanie postaci, mamy znów Prawdziwą Ciemność i grę światłem. Doskonale znane? Wykorzystane miliony razy? Owszem. A jednak wciąż działa...



W przerwach między onirycznymi wizjami również nie powinniśmy narzekać na nudę – przeciwnicy okazują się równie wymagający, co w poprzedniej grze. Wykorzystują ukształtowanie terenu, wciąż się przemieszczają, często „badają grunt" za pomocą posiadanych granatów. Choć odebrano nam możliwość wychylania się zza rogu (lean), dostaliśmy do dyspozycji nową, ciekawą umiejętność – możemy teraz jednym ruchem przesunąć bądź przewrócić wiele składników otoczenia, czyniąc je w ten sposób skutecznymi zasłonami. Na szczęście, zachowano jeden ze znaków rozpoznawczych serii, czy-



li możliwość spowolnienia czasu, co znów doskonale sprawdza się w walce z przeważającymi liczebnie grupami przeciwników. O jeden powiększyła się także liczba „slotów" na broń, co obecnie pozwala nam na niesienie czterech różnych jej typów.

Nowość stanowi także podręczne PDA, w którym zbierane są wszelkie uzyskane przez nas informacje i notatki. Zresztą nie tylko te dotyczące samej fabuły, ale również mechaniki gry, jak choćby informacje o aktualnych celach bądź posiadanej przez nas i znalezionej broni. Chociaż każda z giwer ma obecnie nieco inny design i nazwę, to jeśli chodzi o specyfikę działania, mamy tu pełną analogię do poznanych w pierwszym tytule – począwszy od pistoletów, poprzez karabin szturmowy, snajperkę, uwielbianą przez wiele osób „kołkownicę", wyrzutnię rakiet, aż do eksperymentalnych broni energetycznych. Nowością jest natomiast możliwość sprawdzenia w boju pancerza wspomaganego ATC, a także zabawy zamontowanym na naszym transporterze automatycznym działkiem.

Sama konstrukcja rozgrywki to powtórzenie dobrze znanych schematów: walka z „normalnymi



STRACH RAZY TRZY



F.E.A.R.
Pierwsza część dramatycznej opowieści o losach członków oddziału First Encounter Assault Recon, wykreowana przez studio Monolith w 2005 roku. Oddział specjalny stworzony do walki ze zjawiskami paranormalnymi zostaje wysłany do siedziby korporacji Armacham, która jak się szybko okazuje, pracowała nad tajnymi projektami dla amerykańskiej armii. Proste z pozoru zadanie powoli przeradza się w koszmar, a rzeczywistość przeplata się z mrocznymi wizjami...



F.E.A.R. Extraction Point
Niekanoniczny dodatek autorstwa studia TimeGate, wydany w 2006 roku, trzymał się [illegible] działania podstawowej wersji gry i kontynuował opowieść o bohaterze znanym z podstawki. Oprócz dalszego ciągu fabuły i nowych poziomów użytkownicy otrzymywali również ulepszoną SI przeciwników oraz nowe bronie i adwersarzy. Zdecydowanie wyższe wymagania sprzętowe sprawiły niemiłą niespodziankę wielu graczom.



F.E.A.R. Perseus Mandate
Kolejny, tym razem samodzielny, dodatek stworzony przez TimeGate Studios, wydany w 2007 roku. Wcielamy się w członka drugiego oddziału jednostki F.E.A.R., który wysłany został w celu zbadania Projektu Perseusz, jednego z tajnych programów korporacji Armacham. Tytuł często krytykowany za brak jakichkolwiek nowych pomysłów i rozwiązań, będący po prostu kopią pierwszej gry z cyklu. Ze względu na decyzję studia Monolith w chwili obecnej historia opowiedziana w tej części również została wyłączona z takzwanego kanonu.

DETALE
- Nowe bronie
- Nowy tryb multiplayer

„GRA NAWET NIE STARA SIĘ UDAWAĆ INNOWACYJNEJ, JEST TO PO PROSTU ROZWINIĘCIE POMYSŁÓW I SCHEMATÓW, KTÓRE DOSKONALE SPRAWDZIŁY SIĘ W POPRZEDNIEJ PRODUKCJI SYGNOWANEJ NAZWĄ F.E.A.R."





przeciwnikami", po której następuje krótki spacer pustymi korytarzami, a następnie eskalacja napięcia za pomocą elementów horroru. Sprawia to, że Project Origin cierpi na największą przypadłość swego poprzednika – całkowitą liniowość i wszechobecne, sztywne skrypty. Niestety, to cena, jaką musimy zapłacić za pełną napięcia fabułę. Choć gra korzysta z mającego już swoje lata silnika Lithtech: Jupiter EX, wygląda zaskakująco dobrze – szczegółowe modele, świetne tekstury, nienajgorsze animacje i efekty specjalne. Co jednak najważniejsze, tym razem optymalizacji trudno cokolwiek zarzucić; w rozdzielczości Full HD na pojedynczym GeForce GTX260 framerate rzadko spadał poniżej 40-50 klatek.

Sporo zmian znajdziemy natomiast w trybie multiplayer. Pomimo że poprzednia jego forma miała i wciąż ma wielu zwolenników, zdecydowano się w jego ramach na małą rewolucję. Najwyraźniej twórcy byli pod dużym wrażeniem sukcesu, jaki w rozgrywkach sieciowych odniosła czwarta odsłona Call of Duty, widać bowiem wyraźne zbliżenie się do takiej właśnie formuły. Wyróżniające rozrywkę w F.E.A.R. Combat elementy walki wręcz zeszły na dalszy plan, zniknęły również z map apteczki. Mamy natomiast pulę punktów, za które wykupujemy przed potyczką sprzęt, w tym między innymi właśnie rzeczone apteczki. Gra pozwala nam także na wykreowanie kilku profili wyposażenia, między którymi możemy się dość swobodnie przełączać. Czy nowy multiplayer okaże się równie popularny, co Combat? Decyzję studia Monolith mogą zweryfikować jedynie czas i... gracze.

Podsumowując krótko wrażenia z gry w Project Origin, na usta ciśnie się jedno zdanie: „Ja już to kiedyś widziałem". Bo tak naprawdę, przynajmniej w trybie kampanii, nie znajdziemy tu zbyt wielu nowych rzeczy. Gra nawet nie stara się udawać innowacyjnej, jest to po prostu rozwinięcie pomysłów i schematów, które doskona-



le sprawdziły się w poprzedniej produkcji sygnowanej nazwą F.E.A.R. Co jednak najważniejsze, wciąga na tyle mocno, że szybko wybaczamy jej tę wtórność. Ekipa deweloperska wyciągnęła po prostu z wcześniejszej części najważniejsze elementy, poddała je twórczej obróbce oraz kosmetyce, po czym w doszlifowanej formie oddała w nasze ręce. Niejeden już raz okazało się, że lepsze jest wrogiem dobrego. A ekipa Monolithu chyba doskonale zdaje sobie z tego sprawę... ■ **MYSZA**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Strach ma Almy oczy
- Skrypty, liniowość

GRAFIKA
- Opus Magnum silnika Lithtech
- Niekiedy drętwa gestykulacja postaci

DŹWIĘK
- Ciemny pokój + zestaw 5.1 = gęsia skórka
- Nie stwierdzono

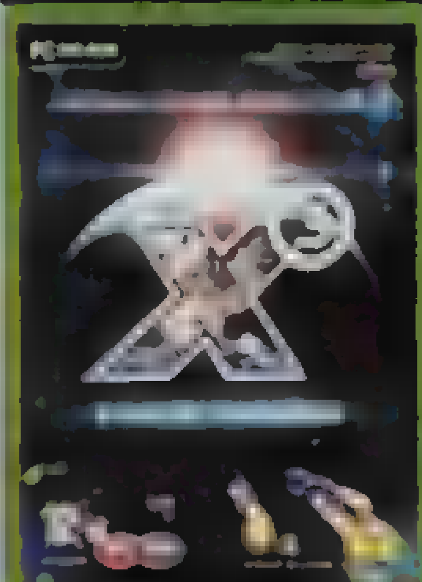
ŻYWOTNOŚĆ
- Multiplayer może przyciągnąć miłośników CoD...
- ...lecz również zniechęcić fanów F.E.A.R. Combat

OGÓLNIE: Déjà vu? Ale za to z jakim klimatem!



PREMIERA LUTY

INFO



DYSTRYBUCJA
Cenega Poland
PRODUCENT
[illegible]
WYDAWCA
Koch Media
WERSJA JĘZYKOWA
Polska
CENA
[illegible]
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
[illegible]
ONLINE
Nie

X3: KONFLIKT TERRAŃSKI



Gra, w której do ukończenia głównych wątków potrzeba pół roku zabawy, po kilka godzin dziennie? Brzmi to trochę jak bajka o żelaznym wilku... Jednak taka jest właśnie najnowsza produkcja Egosoftu

Niemcy ostatnio zasypali nas grami wyłamującymi się ze standardów objętościowych. Recenzowaliśmy tytuły, do których ukończenia potrzeba ponad setki godzin, ale X3: Konflikt Terrański przebija je wszystkie. W zasadzie można przy tej grze spędzić dowolną ilość czasu – ma strukturę otwartą – lecz na samo rozwiązanie wszystkich głównych wątków fabularnych nie ma co liczyć szybciej niż po 20-tu dobach zabawy bez chwili snu. A przecież to jedynie część atrakcji, do tego z czasem odblokowują się kolejne „kampanie", czyli nowe opcje startu. Choć za tak wspaniałą i olbrzymią produkcję, zapewniającą rozrywkę na całe miesiące, można zażądać niemal dowolnych pieniędzy, Cenega zaskoczyła nas dodatkowo bardzo niską ceną.

Fabuła gry X3: Terran Conflict stanowi kontynuację opowieści z poprzednich części serii. Nie znaczy to jednak, że wcześniej trzeba się z nimi zapoznać. To samodzielny produkt, do tego linia fabularna nie jest specjalnie zobowiązująca, choć ciekawa. Można bawić się nie tykając żadnego z głównych wątków. Dla osób zaczynających swą przygodę z Wszechświatem X najlepszą opcją jest start jako człowiek i podążanie za fabułą – pilotka, w której buty wskakujemy, nie wie nic o uniwersum, więc poznajemy je razem z nią. Misje są wielowątkowe i interesujące – pojawią się motywy ucieczek i pościgów, szpiegostwa i walki. Na dodatek zaś nagrody przewidziano hojne – przede wszystkim otrzymujemy kolejne jednostki.

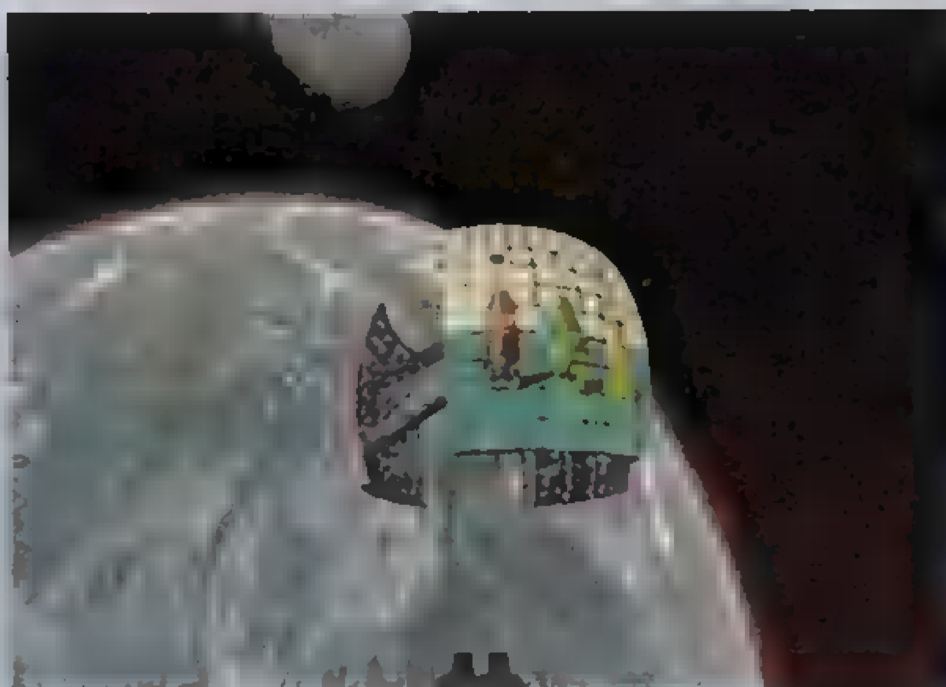
Niełatwo przyporządkować gry z serii X3 do jakiegoś konkretnego gatunku. Mamy tu strategię ekonomiczną na wysokim poziomie, wraz z opcją zarządzania gigantycznym imperium finansowym. Mamy też możliwość poprowadzenia do walki wielkich flot wojennych. Miłośnicy symulatorów również znajdą



coś dla siebie dzięki rozbudowanym opcjom dowodzenia statkami i okrętami, a każdą z dziesiątek jednostek lata się nieco inaczej. Handel, piractwo, wykonywanie rozmaitych zleceń... sposobów działania znajdziemy tu mnóstwo. Początki jednakże zawsze okazują się trudne. Nim na dobre rozkręci się zabawa, minie wiele, wiele godzin. Co prawda w poprzednich częściach serii było jeszcze ciężej, ale i tu nie jest łatwo. Podobnie jak i wcześniej wszelakie opcje w rodzaju kompresji czasu czy możliwości zapisu stanu gry trzeba sobie wykupić za wirtualną gotówkę – istnieją w różnej formie w świecie przedstawionym. Ponieważ rozgrywka opiera się na czterech koncepcjach (Handluj, Walcz, Buduj, Myśl), w

„NA ROZWIĄZANIE WSZYSTKICH WĄTKÓW FABULARNYCH NIE MA CO LICZYĆ SZYBCIEJ NIŻ PO 20-TU DOBACH ZABAWY BEZ CHWILI SNU"

dalszym ciągu recenzji dokładnie przyjrzymy się tym aspektom zabawy.



HANDLUJ

Olbrzymi świat zaprezentowany w grze składa się z 225-ciu sektorów, w większości na starcie zawierających od kilku do kilkunastu stacji kosmicznych. Pomiędzy nimi latają tysiące statków handlowych. Każda stacja produkcyjna posiada określony potencjał i konkretne zapotrzebowanie na towary, zależne dodatkowo od rasy, do której należy. Ceny regulują podaż i popyt, więc zmieniają się w całkowicie nieprzewidywalny sposób za sprawą niezależnych kupców i działań gracza. Niektóre produkty powstają hurtowo w ciągu minut, inne pojedynczo w ciągu godzin. Pierwsze zderzenie z tak rozbudowaną ekonomią może oszołomić, ale nie należy wpadać w panikę. Gra jest przemyślana i mimo wysokiego poziomu komplikacji przyjazna dla użytkownika.

Handlować da się własnoręcznie – przypominają się tu produkcje typu Freelancer bądź Privateer, ale w X3: Konflikt Terrański takie podejście do biznesu to jedynie przygrywka. Po zakupieniu większej liczby frachtowców (w rozmaitych stoczniach 40 modeli do wyboru, różniących się chociażby ładownością, prędkością czy uzbrojeniem) i odpowiednim ich wyposażeniu możemy przerzucić się na handel automatyczny. Piloci dowodzący statkami zaczną rozwijać swoje umiejętności i na koniec przejdą z obsługi jednego sektora do działania w makroskali. Co ciekawe, zamiast tego można im wyznaczyć miejsce startowe i maksymalną odległość, w jakiej mają działać. Z czasem potrafią też sami zainwestować w lepsze wyposażenie statku – na przykład w silniki skokowe lub drony bojowe. Jeśli jednak nie mamy zamiaru wypuszczać frachtowców spod kontroli, wyznaczamy im stałe trasy. Dla każdego coś miłego.

DETALE

- 225 sektorów
- 8 kosmicznych ras
- [illegible] różnych statków



RASY I ICH STATKI

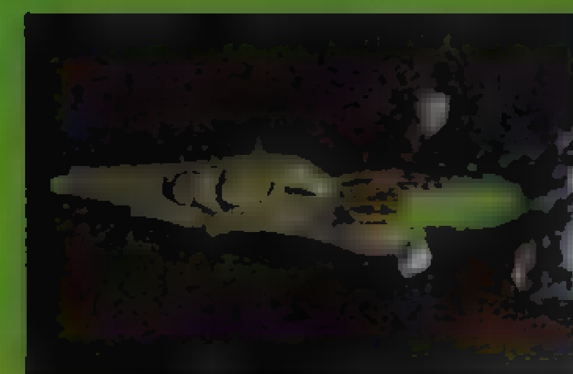
W grze X3: Konflikt Terrański możemy wykorzystywać jednostki licznych ras – oto przegląd ośmiu najważniejszych:



[illegible]



[illegible]



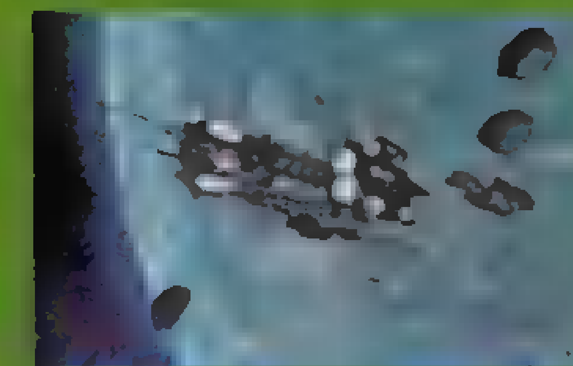
[illegible]



[illegible]



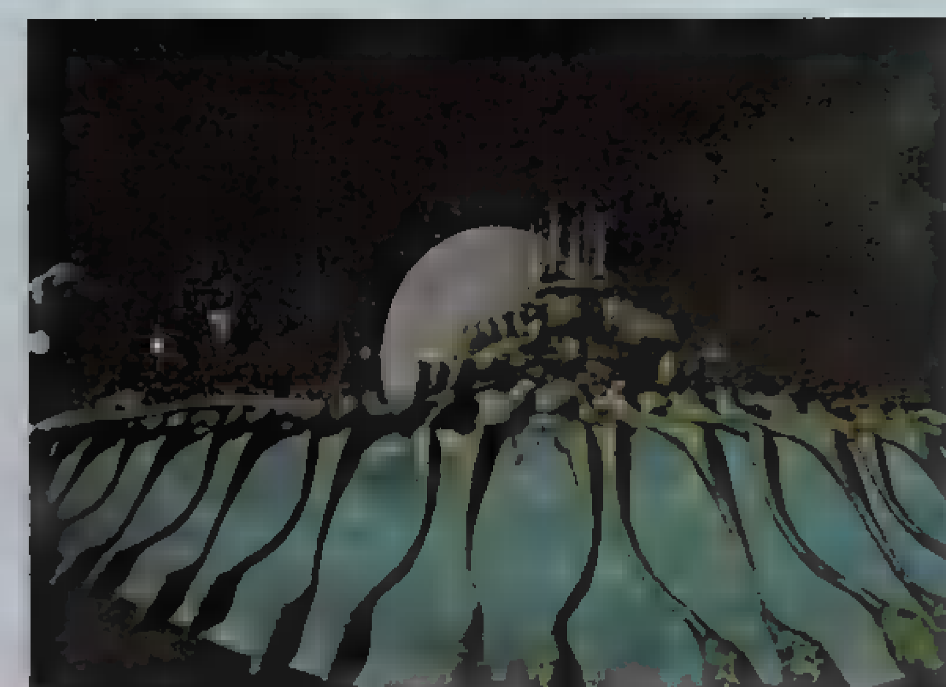
[illegible]



[illegible]

WALCZ

Walka to zarówno wielkie starcia flot, jak i zabawa w stylu symulatora. Choć bez problemu da się kierować pojazdem za pomocą klawiatury i myszki, to gorąco polecamy zaopatrzenie się w joystick. Nie ma to jak drążek sterowy okrętu, zaciśnięty w dłoni podczas panicznych uników i nagłych nawrotów... Do dyspozycji mamy dziesiątki jednostek, od diabelnie szybkich myśliwców po niszczyciele i lotniskowce. Każdy znajdzie coś dla siebie. Do tego dochodzi spora dowolność w wyposażaniu i uzbrajaniu okrętów (z wyjątkiem bardzo ograniczonych pod tym względem, ale morderczych konstrukcji ziemskich). Uganianie się ciężkim myśliwcem dookoła niszczyciela? Objęcie roli lidera formacji 50-ciu myśliwców? Dowodzenie fregatą niszczącą tarcze i wysyłającą marines, by zajęli wrogi statek? X3: Konflikt Terrański oferuje to wszystko.



Oprócz przypadkowych starć z piratami, Kha'ak i Xenonami – albo prób oczyszczenia zajmowanych przez nich sektorów – walka pojawia się w wielu opcjonalnych misjach, proponowanych na stacjach kosmicznych. Można zgłosić się do patroli, chronić bazy przed pirackimi rajdami, osłaniać konwoje. Pojawiają się niespodziewane okoliczności, czasem dostajemy wsparcie, czasem nie... To jakby pakiet kilku gier dotyczących starć w kosmosie. Do tego podanych w sosie ze szczegółowej, zapierającej dech w piersiach oprawy graficznej.





BUDUJ

Tradycyjnie ważny i tradycyjnie niedorobiony element. Budowa własnych stacji i kompleksów przemysłowych wymaga cierpliwości i nieco doświadczenia. Konektory spinające poszczególne obiekty mają tendencję do zaśmiecania kosmosu, bez ręcznego manipulowania stacjami kosmicznymi ciężko osiągnąć zadowalający efekt i połączyć wszystko razem. Na dodatek dużo konektorów w magiczny sposób zarzyna wydajność programu, gdy przelatujemy obok kompleksu. Cóż, tu Egosoft dalej ma sporo do poprawienia.

MYŚL

Kombinowanie, wyliczanie i koordynowanie imperium składającego się z dziesiątek stacji i setek statków to rzecz wymagająca koncentracji oraz myślenia. Ktoś kiedyś żartobliwie napisał, że seria X to nie zabawa, a praca. Masaż szarych komórek zapewniony. Swoboda, jaką mamy w wyborze sposobu prowadzenia rozgrywki, sprawia, że kusi myśl o zaczęciu wszystkiego na nowo i zupełnie inaczej. O X3: Konflikt Terrański myśli się siedząc przed monitorem, w pracy lub szkole i podczas wyprawy do sklepu. Planowanie i eksperymentowanie pochłania sporą część doby.

W momencie premiery produkcja ta pozostawiała nieco do życzenia. Kolejne łatki ponaprawiały wiele błędów i zlikwidowały część problemów z wydajnością, ale w dalszym ciągu lepiej nie stawać do wielkiej bitwy bez potężnego komputera. Te wysokie wymagania rekompensowane są wspaniałą oprawą graficzną i dźwiękową. Czekając, aż nasz statek przeleci poprzez sektor (co może trwać i kilkanaście minut), z przyjemnością przełącza się kamerę i obserwuje ujęcia rozmaitych okrętów. Polska edycja, choć spóźniona, będzie za to zawierała wszystkie patche, więc może nie wyszliśmy na tym poślizgu najgorzej. ■ **LUCAS THE GREAT**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Otwarty model rozgrywki
- Dla niektórych może być zbyt trudna

GRAFIKA
- Wspaniałe modele w malowniczym kosmosie
- Nie stwierdzono

DŹWIĘK
- Zestaw świetnych ambientów
- Powtarzalne komunikaty wrogów

ŻYWOTNOŚĆ
- Wiele opcji startu, wiele możliwości rozwoju
- Nie stwierdzono

OGÓLNIE [illegible]



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]

PRODUCENT
[illegible]

WYDAWCA
[illegible]

WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]

CENA
[illegible]

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
[illegible]

ONLINE
[illegible]

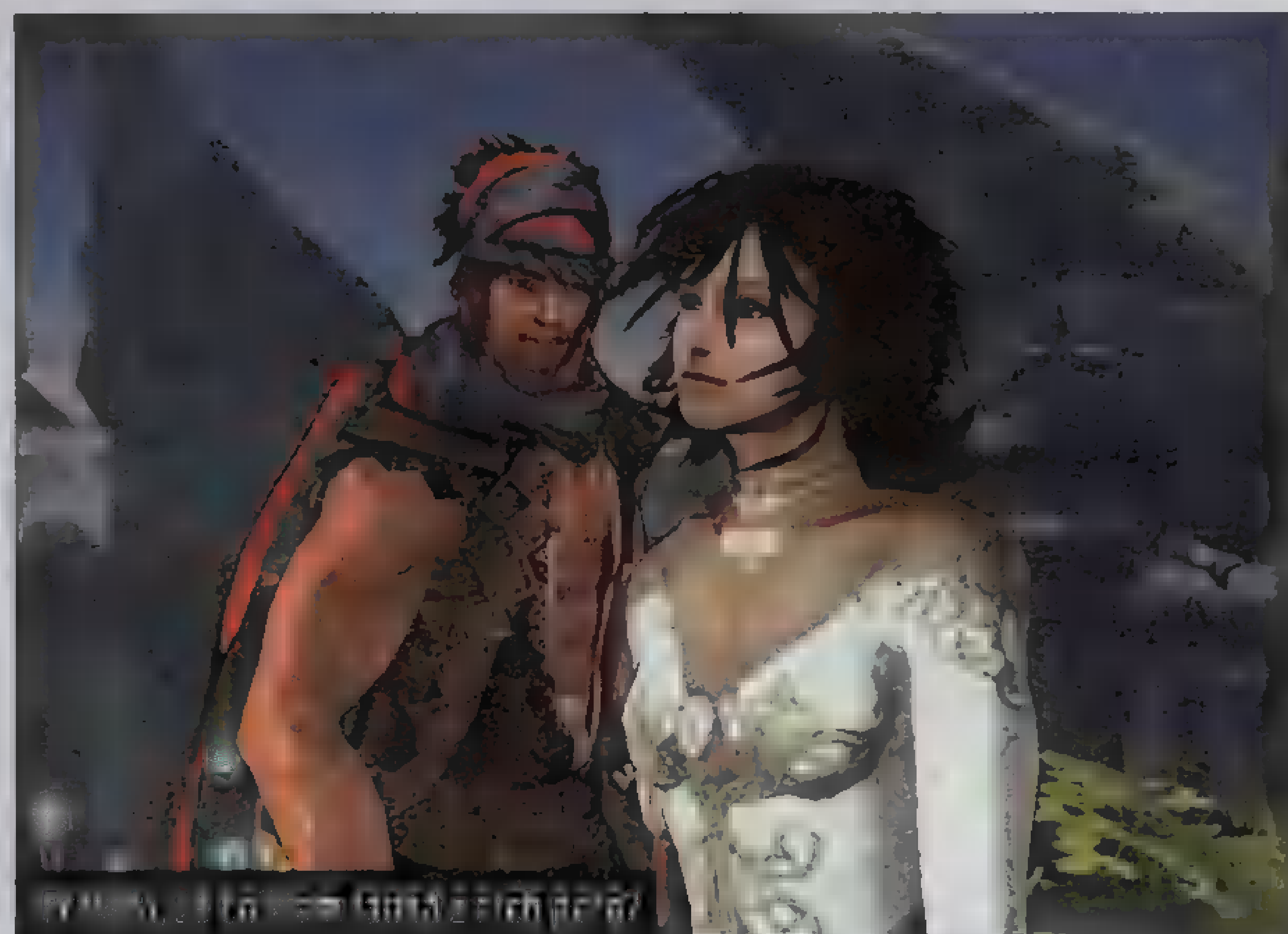
PRINCE OF PERSIA

Słynna seria wkroczyła na nową ścieżkę. Nowy bohater, nowa sceneria, nowa grafika i nowe przygody. Warto spróbować!

Cykl Prince of Persia korzeniami sięga lat 80. Jednak to, co w najnowszej odsłonie zaserwowali graczom twórcy, to już nowa era. Przygody księcia są efektowne, dynamiczne i zajmujące jak nigdy dotąd. Dzieje się tak w dużej mierze za sprawą nowej, bardzo oryginalnej oprawy graficznej i świetnego systemu sterowania, który – o dziwo – rewelacyjnie został przeniesiony z konsolowego pada na klawisze. Zanim jednak opowiemy wam o szczegółach rozgrywki, warto słów kilka poświęcić historii.

POWAŻNIE I NA WESOŁO

Opowieść śledzi się z zapartym tchem, głównie dlatego że autorzy umiejętnie przemieszali elementy humorystyczne z poważniejszymi. Warstwę podstawową stanowi – a jakże – ratowanie świata. Oto Bóg Ciemności Aryman, uwięziony przed tysiącem lat w Drzewie Życia, został uwolniony. Z tego powodu Zepsucie ogarnia coraz większe obszary Ziemi. Na ponowne uwięzienie Arymana liczy piękna księżniczka Elika, która dzielnie stawia czoła zastępom sługusów Boga Ciemności. Chcąc nie chcąc, za sprawą ucieczki swej oślicy, w całą kabałę wplątuje się również Książę, lekkoduch i podróżnik, który chętniej wziąłby pewnie nogi za pas, ale powaby atrakcyjnej Eliki okazują się tak kuszące, iż zmienia zdanie. Wspólnie więc stają do walki, aby uwolnić kolejne krainy od Zepsucia. Pojedynki i próby znalezienia właściwej drogi przerywane są licznymi polemikami bohaterów, albowiem dziewczę towarzyszy nam na każdym kroku, co i rusz urokliwie omdlewając w ramionach naszego herosa. Ich potyczki słowne warte są usłyszenia, a na dodatek to my sami decydujemy, czy chcemy, by rozmawiali, czy też nie. Rozwiązanie idealne!





SKOKI, PRZEWROTY I MOCE

Ewolucje, które z naszą pomocą wykonuje Książ-



„ATUT GRY STANOWI PŁYNNOŚĆ KOCICH RUCHÓW KSIĘCIA, POŁĄCZONA ZE ZNAKOMITYM STEROWANIEM I DOSKONAŁĄ PRACĄ KAMERY"



że, to istny majstersztyk. Chłopak skacze, biega po ścianach, przemieszcza się po cienkich niczym igły prętach, chodzi po suficie, chwytając się wystających obręczy, zjeżdża po pochyłniach, wspina po różnego rodzaju roślinach. A wszystko to w pełnym biegu. Doprawdy największy atut nowego Księcia stanowi płynność jego kocich ruchów, połączona ze znakomitym sterowaniem i doskonałą pracą kamery, która pozwala zaobserwować wszystkie niuanse akrobacji. Myszka, WSAD i kilka pobliskich klawiszy załatwiają sprawę. Wprawdzie w pewnych momentach wyświetlają się znane również z konsol kolorowe symbole, ale jest ich niewiele i łatwo je zapamiętać, aby wciskać odpowiednie klawisze we właściwej kolejności. Zresztą nic nie stoi na przeszkodzie, by podłączyć do komputera pada z Xboksa 360, co jeszcze bardziej usprawnia zabawę. Książę i księżniczka szaleją również w czasie walk. Co ciekawe, można wyprowadzić stosowne ataki za dwie te postacie, łączyć w kombinacje ich ciosy, budując efektowne „kombosy". W miarę upływu czasu przeciwnicy stają się coraz bardziej odporni na ataki i częściej wyprowadzają własne. Istotnym elementem zabawy jest to, że ani w czasie walk, ani w trakcie poruszania się po planszach nie da się zginąć. Za każdym razem pomocna dłoń Eliki wyciąga nas z tarapatów. Ktoś może uznać, że to kiepski pomysł, ale w gruncie rzeczy tak nie jest. Wystarczy zakwalifikować to rozwiązanie jako automatyczne załadowanie ostatniego save'a, a okazuje się, że zaoszczędza nam ono sporo czasu. Skoro już o Elice mowa, warto wspomnieć, że w miarę postępów w grze może ona uzyskać dostęp do czterech mocy, zbierając Ziarna Światła (no dobra, zbiera je Książę, czyli my, ale Elika otrzymuje moce). Są one nie tylko skuteczne, lecz także imponujące graficznie. Dla przykładu: Skrzydła Ormazda pozwalają obojgu latać między specjalnymi Płytami Mocy. Wówczas obleka ich efektowna poświata w aerodynamicznym tunelu, a my musimy bardzo pilnować, aby uniknąć zbliżających się w szybkim tempie przeszkód. Inna moc, Krok Ormazda, sprawia, że nasi bohaterowie odbijają się od Płyt Mocy, wykonując widowiskowe salta, co pozwala dotrzeć im w miejsca inaczej niedostępne.





DETALE

- 4 moce specjalne Eliki
- 2 bohaterów

NA NIEMOC KSIĘCIA... MOCE ELIKI

Elika, która dosłownie wisi na naszym heroście przez niemal całą grę, jest nie tylko urocza, ale i pomocna. Dysponuje czterema mocami, dzięki którym kolejne krainy stają otworem. Po zebraniu odpowiedniej liczby Ziaren Światła może odbijać się od Płyt Mocy, latać z naszym bohaterem, rozpędzać się do niesamowitej prędkości oraz – przy pomocy specjalnej kotwiczki – omijać w czasie lotu przeszkody. Do tego w dowolnym momencie wskaże najkrótszą drogę do zaznaczonego na mapie punktu. Jak zatem widać, nie tylko świetnie prezentuje się u boku Księcia, ale również przydaje się w akcji...






Starcia z przeciwnikami są emocjonujące i dynamiczne

KOMIKSOWA GRAFIKA, UDANA LOKALIZACJA

Wizualnie dzieło Ubisoftu zachwyca. Trzeba oczywiście zaakceptować konwencję komiksowej kreski, w której zostały wyrenderowane zarówno tła, jak i postacie, ale jeśli ktoś nie dostaje wysypki na słowo „komiks", zapewne będzie zadowolony. Atrakcyjnie prezentuje się również metamorfoza kolejno „odczarowywanych" miejsc, których buroszaro-ciemne tonacje w jednej chwili zmieniają się w soczysty odcień zieleni, czerwieni, żółci i błękitu. Złego słowa nie można powiedzieć też o samych walkach. Efektowne cięcia, rozbłyski, iskry, wybuchy i feeria barw, a przy tym dobra praca kamery sprawiają, że starcia są bardzo dynamiczne. Szkoda jedynie, że podczas rozmów postaci da się ruszać kamerą w bardzo ograniczonym zakresie. Funkcja ta w zasadzie okazuje się kompletnie nieprzydatna. Pochwalić należy za to lokalizację. W rolę Księcia i Eliki wcielili się, odpowiednio, Maciej Zakościelny i Izabella Bukowska. Przyznać trzeba, że stworzyli bardzo udany tandem. Dialogi pełne są ikry, zaprawione odrobiną ironii i humoru, co powoduje, że słucha się ich z przyjemnością. Szkoda tylko, że czasami wypowiedzi charakteryzuje inny stopień głośności niż ścieżkę dźwiękową i bywa, że ciężko je usłyszeć.

KSIĄŻĘ NA PIĄTKĘ

Czy gra Prince of Persia pozbawiona jest wad? W zasadzie tak! Dlaczego zatem zamiast sześciu gwiazdek dajemy jej pięć? No cóż – niestety, jest mocno powtarzalna. W zasadzie ciągle robimy to samo, choć jest bardzo dynamicznie i przyjemnie. Historia rozgrywki to bezustanne poruszanie się od przeciwnika do przeciwnika i od jednego Żyznego Pola do drugiego. Mimo REWELACYJNEGO projektu poziomów zabrakło jakiegoś rozwoju postaci, może zmiany broni czy bardziej urozmaiconych wrogów. Krótko mówiąc, mankamentami gry nie są jakieś bugi, które psują zabawę, bo takich nie ma, ale raczej to, czego w niej zabrakło. W sumie to jednak świetna i bardzo wciągająca produkcja, która daje sporo satysfakcji. Prince of Persia to jedna z najbardziej dynamicznych gier, jakie ostatnio trafiły na rynek, i naprawdę warto się z nią zaznajomić. ■ MASTERMIND

W grze nie [illegible] Elika zawsze wyciąga pomocną dłoń

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- ⊕ Dynamika, ekwilibrystyka, płynność ruchów
- ⊖ Działania na mapach nie są zbyt zróżnicowane

GRAFIKA
- ⊕ Kreska, lokacje, bohaterowie i przeciwnicy, walka
- ⊖ Nie stwierdzono (chyba że ktoś nie lubi komiksów...)

DŹWIĘK
- ⊕ Polonizacja, odgłosy walk, dynamiczna muzyka
- ⊖ Nierówno nagrane kwestie bohaterów

ŻYWOTNOŚĆ
- ⊕ Sporo biegania, ogromne plansze, rosnący poziom walk
- ⊖ Liniowość

OGÓLNIE Nie kontynuuje historii, lecz [illegible] reprezentuje serię pod względem grywalności. Udany powrót!



GRY KOMPUTEROWE GRA NUMERU

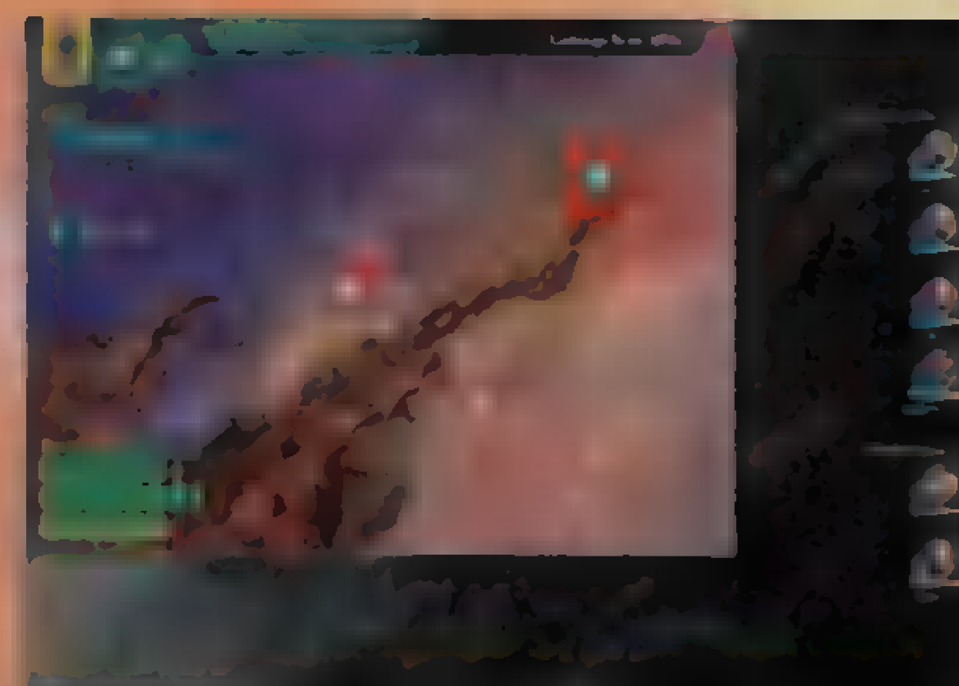
PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
CD Projekt
PRODUCENT
Relic Entertainment
WYDAWCA
THQ
WERSJA JĘZYKOWA
Polska
CENA
129,90 zł
INTERNET
www.dawnofwar2.com
WYMAGANIA
CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM, 6,5 GB, Vista, karta graficzna zgodna z DX 9.0c, 128 MB
ONLINE
Tak

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II

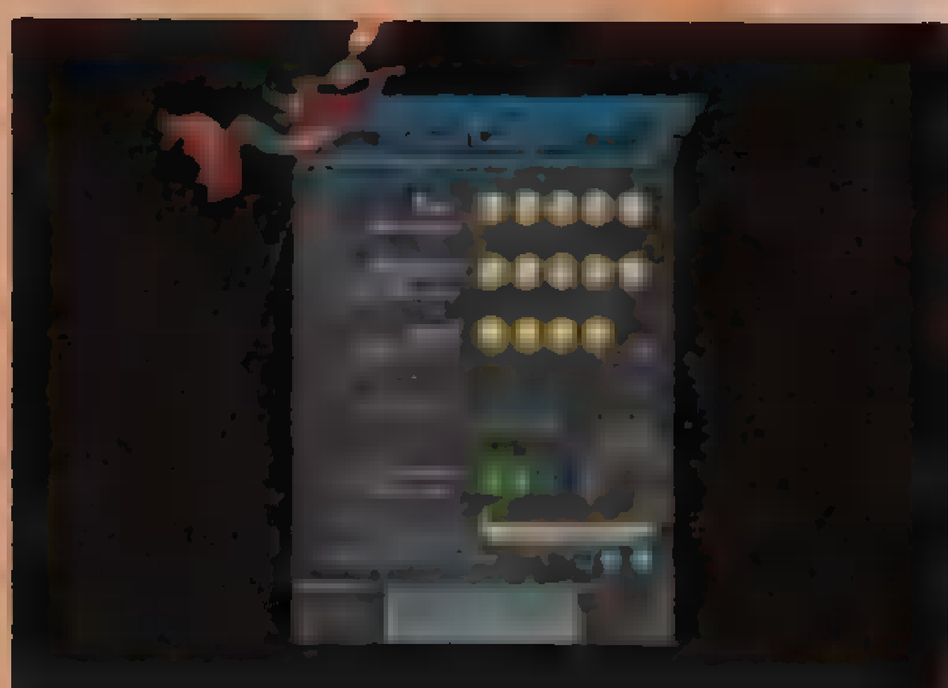


W mrocznej przyszłości 40-tego millenium istnieje tylko wojna. A wśród gier RTS trzeciego millenium zdecydowanie rządzi seria Dawn of War. Choć de facto coraz mniej przypomina RTS...

Na wstępie warto zaznaczyć, że nabywając Dawn of War II, otrzymujemy w zasadzie dwie odrębne gry, różniące się nie tylko wieloma szczegółami mechaniki, ale także nieco interfejsem. Chodzi o to, że kampania dla pojedynczego gracza opiera się na zupełnie innych założeniach niż tryb multiplayer.

Dzięki takiemu podejściu udało się uniknąć wielu problemów „singlowych", jakie towarzyszyły dotychczasowym częściom serii. Przypomnijmy może, jak to dotąd było. Podstawowa kampania w Dawn of War i ta z pierwszego dodatku opierały się o stare jak świat założenia: mamy szereg scenariuszy powiązanych wątkiem fabularnym. Jak wiadomo, taka forma oferuje świetną zabawę, ale w zasadzie tylko na jedno podejście. Kolejne dwa rozszerzenia zafundowały nam inne rozwiązanie, czyli mapę podzieloną na prowincje i opcję dowolnego wybierania kierunku podbojów. Fajna opcja, dająca dużą motywację do ponownego przechodzenia gry w inny sposób, zwłaszcza przy możliwości różnej konfiguracji stałej części armii. Wadą takiej koncepcji jest powtarzalność większości „zwykłych" misji. Dawn of War II oferuje rozwiązanie hybrydowe, znane chociażby z Rise of Legends, czyli pewną swobodę strategiczną, powiązaną z implementacją wątków fabularnych w wybranych scenariuszach.

„NABYWAJĄC DAWN OF WAR II, OTRZYMUJEMY W ZASADZIE DWIE ODRĘBNE GRY"



NIEPROSZENI GOŚCIE

Opowieść stanowiąca tło kampanii, rozpoczyna się w momencie, gdy nasz bohater, wraz z jedną drużyną taktyczną Krwawych Kruków (tak, to ci sami Space Marines, co w pierwszej części), dociera na pomoc Davienowi Thule, odpierającemu inwazję orków w Podsektorze Aurelia. Z czasem nasz kontyngent się powiększa – ale i tak do końca kampanii nie dysponujemy siłami większymi niż cztery drużyny, heros i dreadnought. Z czego w każdej misji wykorzystujemy cztery jednostki (w tym jeden slot zajmuje bohater). Inaczej mówiąc, maksymalna ilość „figurek" w bitwie jest równa liczebności drużyny piłkarskiej na boisku. A wrogów przyjdzie nam w sumie posłać do piachu mnóstwo, bo ponad dziesięć tysięcy sztuk. Pod tym względem (choć nie tylko pod tym) kampania nieco upodabnia się do gier hack&slash. O tym jednak później.

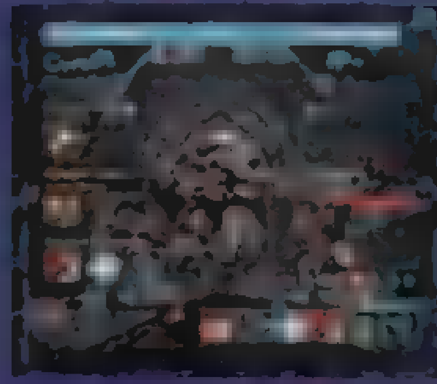
Początkowa sytuacja rozwija się stopniowo, powoli odkrywamy, kto stoi za zbyt dobrze przygotowanymi uderzeniami orków i jakie prawdziwe zagrożenie narasta w tle. Scenariusz jest ciekawy, rozbudowany i obfitujący w dramatyczne chwile. Pojawiają się odniesienia do wcześniejszych walk z udziałem Krwawych Kruków i do nieznanej przeszłości zakonu. Jak łatwo się domyślić z intra oraz z selekcji armii do trybu multiplayer, przychodzi nam walczyć nie tylko z orkami, ale też z rasami eldarów i tyranidów. Podsektor Aurelia jest klu-

DETALE
- 4 rasy w multi
- 3 typy dowódców każdej rasy
- 14 dużych map w kampanii

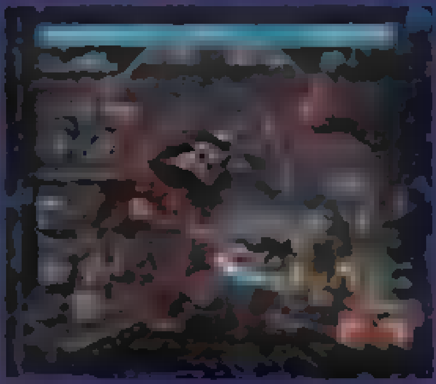

[illegible]

CZTERECH WSPANIAŁYCH


[illegible]


[illegible], sierżant drużyny [illegible]


[illegible]


[illegible], sierżant [illegible] od [illegible] wieków [illegible] Aurelia. [illegible]

czowy dla Krwawych Kruków, gdyż ze znajdujących się tam światów czerpią rekrutów. Wiąże się z tym honorowy i zarazem prawny obowiązek obrony planet przed wrogami. A na miejscu tkwi jedynie skromny kontyngent Space Marines, w tym sporo rekrutów. Tradycyjnie też na takie światy odsyłani są weterani, którzy w normalnych warunkach mogliby zostać uznani za zbyt kontrowersyjnych. Dzięki temu sierżanci dowodzący naszymi drużynami mają ciekawe osobowości oraz sporo do powiedzenia pomiędzy misjami i w czasie ich trwania. Więcej szczegółów na temat kadry znajdziecie w ramce na tej stronie.

PEŁNE RĘCE ROBOTY

Zabawę w kampanii podzielono na dwie warstwy – strategiczną i taktyczną. W pierwszej podejmujemy decyzje co do uzbrojenia wojsk, doboru członków głównej grupy uderzeniowej i kolejności realizacji misji. W porównaniu ze swoimi odpowiedniczkami z dwóch ostatnich rozszerzeń pierwszego Dawn of War warstwa strategiczna odgrywa dużo ważniejszą rolę. Aby dobrze to przedstawić, zmuszeni jesteśmy uchylić nieco rąbka scenariuszowej tajemnicy, za co przepraszamy. Otóż od pewnego momentu na planetach narasta wskaźnik zakażenia – poziomu mutacji związanych z obecnością tyranidów. Musimy powstrzymywać ten proces, jednocześnie broniąc kluczowych obiektów i realizując scenariuszowe misje. Problem w tym, że w ciągu jednego dnia (czyli tury) dokonamy tylko jednego zrzutu bojowego. Aby mieć większą skuteczność, musimy wykonywać zadania jak najlepiej – wtedy niejako zajmują mniej czasu i zyskujemy szansę na kolejne akcje (do dwóch) przed końcem doby. Na skuteczność misji składają się trzy elementy: procent wybitych wrogów, własne straty i długość trwania. Łatwo się zorientować, że ciężko jest „wymaksować" jednocześnie na wszystkich polach. Sytuację poprawia kontrola nad automatycznymi fabrykami rozrzuconymi na danej planecie – dzięki nim przybywa zaopatrzenie, czyli w mechanice gry dostajemy dodatkowe punkty, ułatwiające dokonanie kolejnych zrzutów bojowych.

Będąc przy obiektach wpływających na sytuację strategiczną, warto wymienić pozostałe – przekaźniki łącznościowe i świątynie. Podobnie jak automatyczne fabryki zostały one rozrzucone po wszystkich planetach Podsektora Aurelia. Kontrola nad nimi daje wymierne korzyści na kilku polach. Na przykład świątynie pozwalają na częstsze wykorzystanie Rosariusa – artefaktu ofiarowującego czasową nietykalność naszym siłom – ich liczba wpływa na finalną sumę punktów doświadczenia za misję i ogranicza postępy infiltracji tyranidów (ludzie mniej słuchają fałszywych kapłanów – mutantów). Ogólnie rzecz biorąc, bronić tych miejsc trzeba koniecznie, bo bez pełnej kontroli gra staje się trudniejsza. Na szczęście podczas owych zadań łatwo nabić punkty pozwalające na dodatkowe zrzuty, więc każdy dzień warto zaczynać od nich. Zależnie od przyjętej strategii i rozwoju wydarzeń w trakcie kampanii stoczymy 50-100 bitew, które nie powinny nam zająć więcej niż pięć-siedem tygodni w świecie gry.

„ZABAWĘ W KAMPANII PODZIELONO NA DWIE WARSTWY – STRATEGICZNĄ I TAKTYCZNĄ"


[illegible]

GRUPOWY H&S

Nie sposób oprzeć się wrażeniu, że Relic mechanikę zastosowaną w kampanii oparł mocno o standardy rodem z gier hack&slash czy MMORPG. Rozwój współczynników uaktywniający kolejne specjalne zdolności, umiejętności mające swój czas „schłodzenia", przedmioty zwiększające rozmaite statystyki o ileś procent... no i wielokrotna przewaga liczebna wroga na polu bitwy w połączeniu z klepaniem




[illegible] lubię [illegible]


Temu panu barman już dziękuje...

RASY, RASY, CZTERY RASY...


Space Marines. Niby ludzie, ale nie do końca. Szereg ulepszeń genetycznych i cybernetycznych czyni z nich długowieczne, doskonałe maszyny do zabijania. Standardowy zakon liczy sobie 1000 kosmicznych marines.


Orkowie. Uzbrojona po zęby broń biologiczna, która przeżyła swych twórców. Nie mają jednolitej struktury dowodzenia, atakują chaotycznie. Imperium uznaje ich bardziej za niebezpieczne szkodniki niż wrogów.


Eldarzy. Pradawna, wysublimowana i zaawansowana technologicznie rasa. Po upadku swych światów żyją jako wygnańcy na gigantycznych Craftworldach. Traktują inne rasy jak pionki w swej grze o przetrwanie.


Tyranidzi. Zagrożenie spoza znanych obszarów galaktyki. Przybywają w wielkich flotach-rojach, prowadzeni przez potężną zbiorową świadomość. Niszczą całe sektory, wchłaniając życie w swą biologiczną i genetyczną jedność.

bossów. O tym, że mamy do czynienia z RTS, przypominają nam co jakiś czas misje niszczenia infrastruktury wroga, w których wrog

„BITWY W MULTIPLAYERZE TO JUŻ TYPOWY TAKTYCZNY RTS Z ZAJMOWANIEM PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA, REKWIZYCJI I ZASILANIA"

nas wręcz zalewa kolejnymi falami, gdy wytracimy tempo natarcia. Fakt, puryści spod znaku figurkowego Warhammera 40 000 na pewno powieszą na Dawn of War II psy, ale... Relic nie obiecywał przeniesienia bitewniaka 1:1 na ekran komputera. Zrobił grę w świecie WH40K. Jedną z wielu – bo przecież i zasady figurkowej edycji zmieniały się wielokrotnie, i istniejący system RPG, powstawały również liczne planszówki o rozmaitej mechanice. Najważniejsze, że klimat świata jest świetnie oddany. Zarówno w scenariuszu, jak i za pomocą tradycyjnie mistrzowskiej oprawy audiowizualnej.

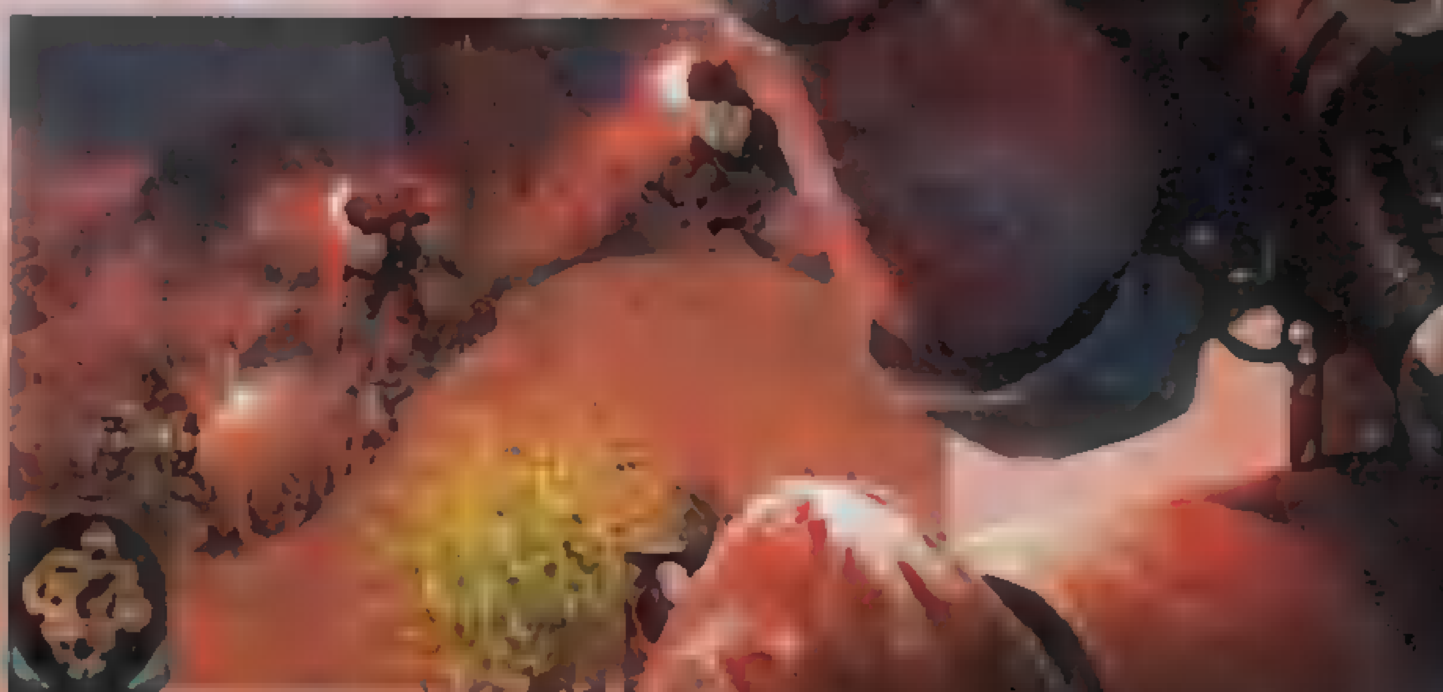
Bitwy w multiplayerze to już typowy taktyczny RTS z zajmowaniem punktów zwycięstwa, rekwizycji czy zasilania. Mamy do wyboru cztery rasy, które opisujemy obok w ramce. Dodatkowo możemy wybrać rodzaje malowania (zgodne z frakcjami świata WH40K) lub stworzyć własny zestaw kolorystyczny dla podkomendnych, czyli po swojemu pomalować „figurki". Zrezygnowano z rozbudowy bazy – dysponujemy tylko przyczółkiem i koniec. Do tego limit punktowy wymusza rozsądny dobór wojsk. Dla przykładu, puli wystarcza na wystawienie pięciu drużyn taktycznych w pełnym składzie (trzech Space Marines i sierżant), a zatem razem z dowódcą 21 modeli. Skromniutko, ale dzięki temu bardzo ciekawie. Walka w multiplayerze i kampanii opiera się na podobnych rozwiązaniach – osłona daje dużą przewagę, liczy się pole ostrzału broni ciężkiej i odpowiedni dobór uzbrojenia na danego przeciwnika. Gra bardzo wynagradza osoby lubiące pokombinować w warstwie taktyki. Rzut granatem oślepiającym, poprawienie odłamkowym i dokończenie lądowaniem jednostki szturmowej eliminują zagrożenie ze strony umocnionej ekipy z bronią ciężką – to tylko bardzo prosty przykład.

ŁYŻKA DZIEGCIU

Nie wszystko zostało dopracowane w Dawn of War II. Część problemów rozwiąże łatka, która ukaże się w dniu premiery (to już chyba nowa świecka tradycja...), lecz wiele przypadłości pozostanie. Chociażby problemy wynikające z integracji gry z usługą Games for Windows, która wciąż nie działa idealnie. Jeśli nie ma się połączenia z siecią, można sobie w zasadzie odpuścić zakup – nerwów będzie zbyt wiele (kolejna nowa świecka tradycja, jak nic). Wątpliwości budzi też rozwiązanie polegające na braku możliwości zapisu w czasie misji. O ile niektóre trwają kilka-kilkanaście minut, o tyle część wymaga więcej czasu – a brak zapisu szczypie. Jednak dla kogoś te mankamenty nie znaczą wiele, to warto natychmiast zaopatrzyć się w tę grę. Różnorodność misji w kampanii – i sam fakt, że można ją przejść na kilka sposobów – w połączeniu z dynamicznym trybem multi oraz oszałamiającą oprawą audiowizualną to gwarancja bardzo dobrej zabawy. Nawet za tak wysoką cenę, jakiej żąda dystrybutor.

■ LUCAS THE GREAT









WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- + Wciągająca kampania
- – Za dużo misji z zabijaniem bossów

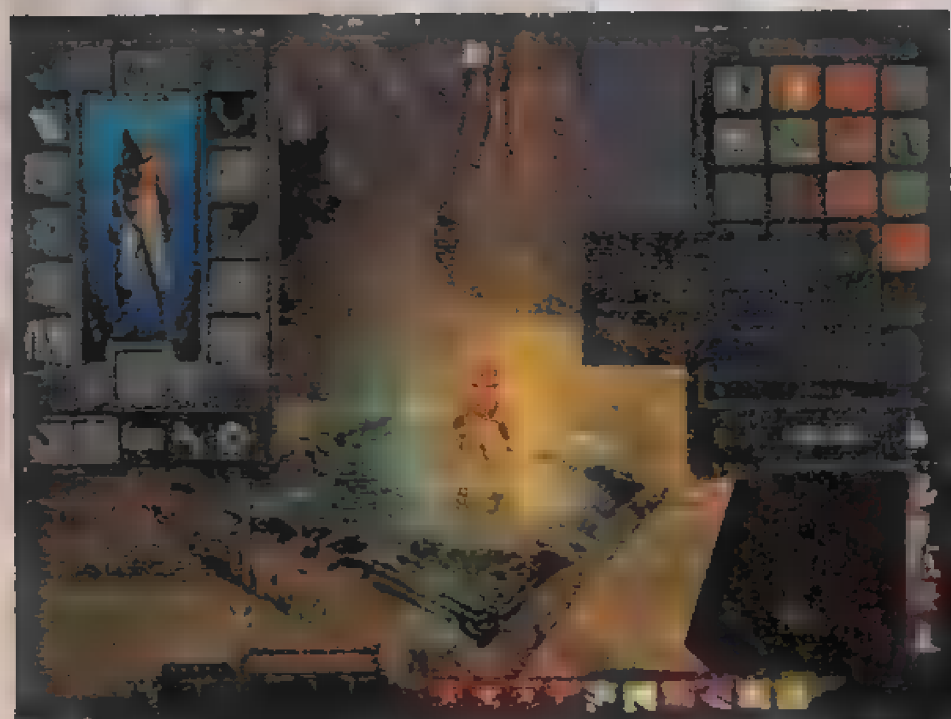
GRAFIKA
- + Najwyższy poziom studia Relic
- – Nie stwierdzono

DŹWIĘK
- + Świetna muzyka i głosy w dialogach
- – Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- + Dynamiczny tryb multiplayer
- – Mało map w „podstawce"

OGÓLNIE Relic trochę nas rozbisurmanił i oczekiwaliśmy więcej...







PREMIERA JUŻ JEST

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES 2009 PL

DETALE

- [illegible]

Czuły barbarzyńca powraca po liftingu

INFO



DYSTRYBUCJA [illegible]
PRODUCENT [illegible]
WYDAWCA [illegible]
WERSJA JĘZYKOWA [illegible]
CENA [illegible]
INTERNET [illegible]
WYMAGANIA [illegible]

Zachodnia premiera Age of Conan miała miejsce już prawie dziewięć miesięcy temu. Po początkowych zachwytach szybko okazało się jednak, iż światło dzienne ujrzał tytuł mocno niedopracowany i pełen błędów. Dziewięć miesięcy to wystarczająco dużo czasu, aby usunąć wiele z nich i doszlifować produkt. Dziewięć miesięcy trwało również czekanie na premierę polskiej wersji gry. Czy spełniła ona oczekiwania rodzimych graczy?

FARMA KRÓLA CONANA

Polska edycja AoC oznaczona została dodatkowo liczbą 2009, co ma nie tylko informować o roku wydania, lecz także podkreślać fakt, iż jest to gra lepsza, bogatsza i dużo bardziej dopracowana niż edycja premierowa. Sporo w tym prawdy, gdyż owo wydanie wyposażono w najnowsze patche, które dość skutecznie rozprawiły się ze sporą częścią najbardziej utrudniających rozgrywkę błędów. W ciągu tych kilku miesięcy uzupełniono też





bardzo dużo tzw. missing contentu, czyli elementów, które obiecano w zapowiedziach, a nie znalazły się w pudełkowej wersji. Innymi słowy: sieciowy Conan okrzepł i w końcu zaczął nabierać obiecanych kształtów. Przed Funcomem jednak wciąż wiele pracy, gracze nadal zgłaszają nowe problemy, zły balans klas w dalszym ciągu faworyzuje wszelakich magów. Lecz w porównaniu do pierwotnej wersji jest zdecydowanie lepiej, teraz wreszcie możemy patrzeć na ten tytuł jako na pełnoprawny produkt. Produkcja wciąż zachwyca malowniczą i klimatyczną (choć wymagającą mocnego peceta) grafiką i wspaniałą muzyką, przywodzącą na myśl słynny soundtrack z filmu „Conan Barbarzyńca".

Polska wersja gry to przede wszystkim pełna lokalizacja, łącznie z udźwiękowieniem wszystkich kwestii mówionych. Dubbing wypada zaskakująco dobrze, nie przeszkadzają nawet pewne drobne błędy czy niekonsekwencje. Jednakże najważniejszymi aspektami polskiej premiery miały być uruchomienie dedykowanych naszym rodakom serwerów oraz najniższy w Europie miesięczny abonament. To drugie stało się faktem – Polacy za miesiąc zabawy zapłacą niecałe trzydzieści złotych, oprócz tego korzystając ze specjalnych, promocyjnych zniżek przez kilka pierwszych miesięcy. Niestety, bardzo rozczarują się osoby pragnące zakosztować dreszczyku emocji w trybie PvP. Mimo początkowych obietnic Funcom zdecydował się na oddanie nam tylko jednego serwera, oferującego zestaw zasad PvE. Nasi gracze posiadający konta na europejskich serwerach otrzymali natomiast możliwość przeniesienia ich w całości (wraz z postaciami) na polski odpowiednik. Dedykowany serwer, pełna polonizacja – AoC 2009 PL może przyciągnąć do świata MMO zupełnie nowych odbiorców. Czy ten ambitny plan ma szansę powodzenia? Czas pokaże... ■ **MYSZA**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ System walki, crafting, budowa miast, oblężenia
– Nadal kulejący balans klas, różne drobne błędy

GRAFIKA
+ To wciąż najładniejsza gra MMO
– Spore wymagania, by cieszyć się tym w pełni

DŹWIĘK
+ Rewelacyjna muzyka, bardzo dobry dubbing
– Brak

ŻYWOTNOŚĆ
+ To gra MMO, wszystko zależy od społeczności graczy...
– ...która była rozczarowana brakiem serwera PvP

OGÓLNIE [illegible]



PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUCJA
[illegible]

PRODUCENT
[illegible]

WYDAWCA
[illegible]

WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]

CENA
[illegible]

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
[illegible]

ONLINE
[illegible]

RISE OF THE ARGONAUTS

Czasami ekscytujący pomysł ma nienajlepszą realizację. Tak jest niestety i tym razem. Rise of the Argonauts nie jest złe, ale mogło być hitem



Grecka mitologia dostarcza niezliczoną ilość wątków i tematów, które można zaimplementować w grze. Aż dziw bierze, że nie była zbyt często eksploatowana przez twórców. Rise of the Argonauts to produkcja w pełni zanurzona w nektarze boskiego Olimpu. I choć równie udanej fabuły, barwnych, a do tego znanych z kart ksiąg postaci i ekscytujących walk niejeden tytuł może jej pozazdrościć, autorzy nie ustrzegli się przed paroma irytującymi błędami. Sprawiają one niestety, że zamiast zatopić się w mityczną chwałę po same uszy, często zaczynamy poziewywać.

NIE OD RAZU ARGO ZBUDOWANO



Historia nawiązuje do mitu o Jazonie, Argonautach i wyprawie po Złote Runo, ale wyłącznie z nazwy. Odradzamy uczyć się z Rise of the Argonauts mitologii, albowiem twórcy dowolnie mieszają fakty i zmieniają znane opowieści (Jazon zabijający Meduzę?!). To jednak nie zarzut – wiadomo przecież, że mamy do czynienia z grą, a nie podręcznikiem. A zatem: Alkeme, oblubienica Jazona (króla Jolkos), zostaje zabita (nawiasem mówiąc, w greckich mitach nie ma kogoś takiego



jak Alkeme). Ów, nie potrafiąc i nie chcąc się pogodzić ze stratą, postanawia wyruszyć w czeluści świata zmarłych, aby wyrwać ją z rąk boga śmierci Hadesa. W czasie swej wędrówki bohater pozna kilka greckich miast (jak: Delfy, Mykeny, Kreta, itp.), zaliczy potyczki na arenie niczym prawdziwy gladiator, zgłębi tajemnice podziemnych jaskiń i tuneli, miast i miasteczek. Pod tym względem gra prezentuje się nieźle. Lokacje są bardzo zróżnicowane i ciekawe. Ale... Wyraźna liniowość, wpisana w rozgrywkę, nieco spłaszcza efekt końcowy. Co z tego, że widoczki są niczego sobie, jak pójść można tylko tam, gdzie zamarzyli twórcy. A to sterta beczek, a to jakieś chaszcze skutecznie ograniczają naszemu śmiałkowi pole wycieczki. I nic to, że siecze on minotaury lewą ręką, prawą drapiąc się po nosie! Chłopaczyna skakać nie umie i wyżej planów programistów nie podskoczy. Basta! Podróż między poszczególnymi lokacjami jest w pełni zautomatyzowana i odbywa się na statku Jazona – Argo. Można po nim pochodzić, można porozmawiać z powiększającą się stopniowo kompanią (Herkules, Argos, Pan, Achilles, Medea, itp.), tyle tylko, że ten element okazuje się potwornie nudny...

JAZON MARATOŃCZYK

Argo to statek zacny, a przy tym rozległy. Gdyby znalazło się tam jeszcze coś konkretnego do roboty, może i byśmy nie




[illegible] Dla [illegible]

NIE ZADZIERAJ Z BOSSEM

Pojedynków z bossami znajdziemy w Rise of the Argonauts sporo i zostały one zrealizowane zaskakująco dobrze. Po pierwsze, wszelkie poczwary robią niezapomniane wrażenie – są zazwyczaj większe od naszego herosa, mają różnorodne rogi, szpony, wijące się włosy i obłąkany wzrok. Po drugie, aby pokonać bestie, nie wystarczy wciskać sekwencje pojawiających się na ekranie klawiszy, choć to też jest ważne. Zazwyczaj trzeba jeszcze znaleźć właściwy sposób na delikwenta...







kręcili nosem, ale... No właśnie. Po Argo głównie biegamy (dłuuugimi korytarzami), aby na końcowym etapie pogadać z Argosem (zresztą też tylko do pewnego momentu, nie będziemy jednak zdradzać tajemnic fabuły). Ten zawiezie nas do kolejnego miasta i w owej chwili znowu znajdziemy się we... własnej kajucie. I znów trzeba będzie biec tymi samymi korytarzami w kierunku łodzi. No, zdecydowanie tych maratonów za wiele... Zresztą w czasie samych misji też się sporo nabiegamy. Rise of the Argonauts wprowadza bowiem do zabawy w stylu action-adventure elementy RPG (pogadaj z tym, znajdź tamtego itp.). Zadania te są bardzo proste, lecz ponownie wystawią nasze obuwie na test bojowy, gdyż zazwyczaj trzeba ganiać z jednego końca mapy na drugi. Zdecydowanie tego ganiania BEZ WALKI występuje zbyt wiele i wygląda na to, że autorzy chcieli sztucznie wydłużyć swoje dzieło. Napisaliśmy „ganiania bez walki", co wcale nie oznacza, że w ogóle walki nie ma. Jest (choć za mało...), a ponadto została zrealizowana całkiem udanie. Co tu dużo mówić, stanowi najmocniejszy atut całej produkcji.



WALCZ, SIECZ, TŁUCZ

Do wyboru mamy miecz, włócznię oraz ogromny młot bojowy. Do tego dochodzą zbroje i tarcza, którą też można wykorzystywać ofensywnie. Cały ekwipunek występuje w kilku modelach, do których dostęp otrzymujemy stopniowo. Same starcia są bardzo emocjonujące, głównie za sprawą efektownych „kombosów", dość prostych do wyprowadzenia. Kiedy Jazon wpada w szalony wir młynków i podskoków, a na koniec dekapituje wrogów w bardzo brutalny sposób, krew tryska na wszystkie strony. Swoje umiejętności bitewne da się dodatkowo poprawić. Otóż pokonując przeciwników i wykonując szereg różnych zadań, dostajemy coś na wzór tytułów. Te możemy z kolei przypisać jednemu z czworga bóstw (Ares, Atena, Hermes, Apollo), uzyskując w zamian dodatkowe umiejętności (aktywne i pasywne). Ich drzewka dla poszczególnych bóstw są dość rozbudowane, a co najważniejsze istnieje możliwość, by w czasie całej zabawy wypełnić wszystkie. Aktywne umiejętności przypisano do czterech klawiszy, a ich stosowanie ubarwia walki i dosłownie rozświetla pole zmagań. Adwersarze


[illegible]

DETALE

- 4 sprzyjających bogów
- 3 rodzaje oręża + tarcza + zbroje

nie należą do nadzwyczaj zróżnicowanych (satyry, minotaury itp.), za to jednak bossowie to klasa sama w sobie. Pojedynek z Meduzą na długo utkwił nam w pamięci i naszym zdaniem jest jednym z lepszych w tego typu grach.

UNREAL JAK NIE-UNREAL...

Na zakończenie przydałoby się słów kilka poświęcić grafice. Choć Rise of the Argonauts hula na słynnym Unreal Engine najnowszej generacji, nie za bardzo to widać. Lokacje, jak już wspominaliśmy, są niezłe, tekstury sprawiają miłe dla oka wrażenie, ale postacie zdają się już mało atrakcyjne. Do tego wszystkie rozmowy zrealizowano bardzo statycznie, więc na dłuższą metę po prostu nudzą. Również filmiki nie powalają jakoś na łopatki. Nie zrozumcie nas źle – grafika nie jest brzydka, jednak jak na



jeden z najlepszych silników graficznych prezentuje się nadzwyczaj oszczędnie. Nic złego nie da się natomiast powiedzieć o oprawie dźwiękowej. Zarówno spokojna, stonowana muzyka, jak i ta przyspieszająca w momentach szybszej akcji sprawiają, że elementy rozgrywki, które są udane (walki), zyskują jeszcze więcej. Rise of the Argonauts to, jak widać, tytuł bardzo nierówny. Znakomitej i zaskakującej historii towarzyszy dość mizerne (jak na zastosowane narzędzia) wykonanie graficzne. Atrakcyjne i dynamiczne potyczki zbrojne przerywane są etapami żmudnej wędrówki i rozbudowanymi dialogami statycznych postaci. Jedne z najlepszych pojedynków z bossami bledną przy bezsensownej bieganinie po Argo. W sumie więc nie można zaliczyć tej gry do w pełni udanych. Szkoda, bo potencjał był przeogromny. ■ **MASTERMIND**

„SAME STARCIA SĄ BARDZO EMOCJONUJĄCE, GŁÓWNIE ZA SPRAWĄ EFEKTOWNYCH KOMBOSÓW, DOŚĆ PROSTYCH DO WYPROWADZENIA"




Widoczki powinny nacieszyć oczy malkontentów

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Walki, prosty system „kombosów", interesująca fabuła
- Za dużo bieganiny bez walki po pustych lokacjach

GRAFIKA
- Walka, starcia z bossami, lokacje
- Statyczne filmy, niewykorzystane możliwości silnika

DŹWIĘK
- Szczęk oręża, efekty starć, rozmowy
- Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- Długa rozgrywka, tryb multiplayer
- Liniowa, momentami sztucznie wymuszona długość

OGÓLNIE: Niewykorzystany potencjał, a zarazem kilka świetnych pomysłów. [illegible] nie na tyle, aby [illegible]



DETALE
- Nowy start: 1399 rok
- Nowy finał: 1820 rok
- 25 typy nowych doradców
- Opcje ułatwień

PREMIERA JUŻ JEST

INFO

DYSTRYBUCJA
[illegible]

PRODUCENT
[illegible]

WYDAWCA
[illegible]

WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]

CENA
[illegible]

INTERNET
[illegible]

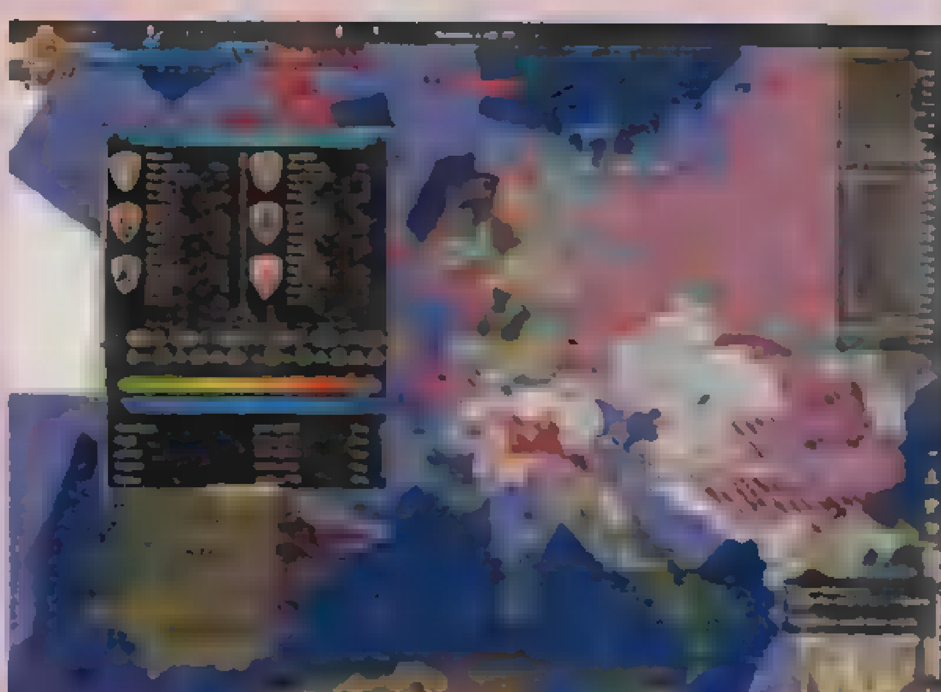
WYMAGANIA
[illegible]

ONLINE
[illegible]

EUROPA UNIVERSALIS III: ZŁOTY PAKIET DODATKÓW

Trochę to trwało i trzeba było zawiązania współpracy strategicznej między Cenegą a Paradoxem, ale wreszcie doczekaliśmy się w Polsce wydania dwóch dodatków do trzeciej części Europy Universalis. Świetnych dodatków, do tego dostępnych razem, i to w przyjaznej cenie

Trochę szkoda, że polityka polskich wydawców względem złożonych strategii ze studia Paradox Interactive jest mocno niekonsekwentna i nieszczególnie nacechowana profesjonalizmem. Podpisanie umowy między grupą Cenega a szwedzkim wydawcą może to zmienić. Trudno już będzie pod pretekstem niskiej sprzedaży „podstawki" pozbawiać klientów – którzy przecież grę zakupili – dodatków do niej. Pal sześć, że poślizg wyszedł wręcz makabryczny (zwłaszcza w przypadku wcześniejszego rozszerzenia Napoleon's Ambition), grunt, że teraz każdy może zagrać w Europę Universalis III w pełnej, rozbudowanej wersji. Przyjrzyjmy się zatem elementom składowym pakietu – ocena będzie wspólna, nie ma sensu jej rozdzielać, skoro obydwa instalują się jednocześnie.



NAPOLEON'S AMBITION, CZYLI PRZYSTAWKA

Pierwsza część pakietu stanowi po prostu udany dodatek. Nic mniej i nic więcej. Podstawą pomysłu jest poszerzenie zakresu historycznego aż do roku 1820. Pozornie nie znaczy to wiele – ot, kilka dekad. Jednak warto pamiętać, co to oznacza na kartach historii. Rewolucja Francuska, ostateczne zakończenie amerykańskiej wojny o niepodległość... Dawniej gra urywała się dokładnie w owym burzliwym okresie. Teraz nie dość, że trwa dalej, to uwzględnia i zmiany, które w tym momencie zaszły na świecie. Tak więc otrzymujemy nowe Idee Narodowe oraz przywódców, doradców i jednostki nowej epoki. Już samo to daje sporo możliwości i pozwala wejść w nową fazę historii ze świeżymi strategiami.

Najważniejsza rzecz, jaką wprowadza Napoleon's Ambition, to zmiany w handlu. Czegóż tu nie mamy! Opcja zakładania własnych nowych centrów handlowych (a co! Niech cały świat pozna Sukiennice!) i likwidowania innych w swoich granicach stanowi coś, bez czego później trudno grać. Co prawda podjęcie akcji utworzenia konkurencyjnego rynku oznacza wyzwanie finansowe na gigantyczną skalę, lecz warto uciułać na to grosza. Bądź co bądź kupcy na własnym podwórku mają największe szanse utrzymać się na pozycji dominującej. Tychże zresztą nie musimy już mozolnie wysyłać po sztuce i martwić się o odpowiedni moment. Można ustawić priorytety dla wybranych centrów handlowych i gdy tylko zajdzie takowa potrzeba, automatycznie są wysłani z dostępnej puli. Zresztą drobnych usprawnień jest sporo, ba, nie zabrakło nawet... ułatwień. Tak. Mniej hardcore'owi gracze mogą zrezygnować z mechaniki związanej z inflacją czy też wybrać darmową kolonizację. Trochę to niepotrzebne w produkcji tej klasy, ale co tam. Nikt nie każe nam używać tych ułatwień.

IN NOMINE, CZYLI UCZTA

Bardzo rzadko zdarza się, że coś, co twórcy określają mianem dodatku, zmienia „podstawkę" tak bardzo, iż można mówić o nowej, lepszej grze. Tak właśnie zdarzyło się w przypadku rozszerzenia In Nomine. O ile Napoleon's Ambition było zaledwie smakowitym kąskiem, to ten dodatek już należy określić mianem sutej biesiady. Zdecydowanie najważniejszym nowym elementem w In Nomine jest system misji i

„NAJWAŻNIEJSZA RZECZ, JAKĄ WPROWADZA NAPOLEON'S AMBITION, TO ZMIANY W HANDLU"

decyzji na poziomie krajowym oraz prowincjonalnym. Wielu graczy wykazywało tendencję do narzekania na otwarty system rozgrywki w Europie Universalis – na to, że nie mają jasno przedstawionego celu, i w rezultacie nie wiedzą, co robić. Wraz ze wzrostem popularności gry ta grupa stawała się coraz bardziej znacząca, bo do zabawy nie zasiadają już tylko hardcore'owi fani złożonych strategii. Paradox Interactive wyszło naprzeciw owym oczekiwaniom, nie psując jednocześnie zabawy starym fanom. Otóż w In Nomine odkryjemy sporo celów do osiągnięcia, podpowiadanych w formie wspomnianych misji i decyzji. Otrzymujemy informację o tym, co potencjalnie w danej chwili osiągniemy, co dzięki temu zyskamy i jakie warunki należy spełnić. Na przykład można przenieść stolicę Polski z Krakowa do Warszawy, by zyskać większą stabilność w kraju, ale najpierw trzeba móc uznać Mazowsze za rdzenną prowincję, a więc wyeliminować lokalnego księcia i zasiedzieć terytorium. Lub też jako Anglia położyć podwaliny pod Wielką Brytanię czy znowuż dokończyć Kastylią Rekonkwistę. Każdy kraj ma własne decyzje ogólnonarodowe. Dodatkowo istnieje spora pula decyzji dostępnych ogólnie oraz mnóstwo na poziomie prowincji. Zabawa jest przednia, miło również w pewnym momencie zobaczyć, iż Polskę potraktowano z odpowiednim szacunkiem, gdyż nagle pojawia nam się opcja „Polegaj na polskiej husarii"...





Poważne zmiany objęły też mechanikę buntów w prowincjach. Koniec z anonimowymi ruchawkami – teraz mają one swoje podłoże. Bunty chłopskie, rebelie religijne i powstania narodowe... możliwości jest wiele. Nacjonaliści i patrioci walczą o wydzielenie nowych władztw i dodawanie prowincji do już istniejących. Fanatycy religijni w wyniku zwycięstwa mogą zmienić lokalne wyznanie. Pretendenci do tronu szykują swoje nocne zmiany. Każda rebelia ma własną specyfikę i pewien schemat działania. Dzieje się dużo, a do tego w krytycznych sytuacjach da się z łobuzami nawet pertraktować. W pewnej chwili najciekawiej robi się w koloniach – gdy nadchodzi czas, zaczynają się ruchy mające na celu utworzenie nowych państwowości, takich jak na przykład USA czy Wenezuela.



Zmieniono system kolonialny, ukrywając w niezajętych prowincjach dobra handlowe i likwidując bezpośredni podatek. Teraz liczą się taryfy, zależne po części od siły floty kontrolującej szlaki morskie. Znaczenia nabrała też odległość. Zmiany wymagały rozszerzenia wyboru doradców, mamy ich teraz całe mnóstwo typów, w tym specjalistów od kolonii czy inflacji. Ogólnie In Nomine to w pewnym sensie już zupełnie nowa Europa Universalis, lepsza i bardziej rozbudowana.

NAPRAWDĘ ZŁOTY PAKIET

In Nomine dodaje sporo lat na początku gry, Napoleon's Ambition na końcu. Razem otrzymujemy opcję zabawy z datami startowymi pomiędzy 1399 a 1820 rokiem. Ulepszenia wprowadzone w obu dodatkach rozbudowują i tak monstrualnych rozmiarów produkcję, dorzucając dużo replayability nawet w obrębie zabawy tą samą nacją. Trochę śmieszny wydaje się fakt, że opcje historycznych władców i historycznych doradców (Napoleon's Ambition) gryzą się z systemem misji zaimplementowanym w In Nomine. No bo jak tu zawrzeć małżeństwo dynastyczne z sąsiadem, skoro owa opcja jest wyczerniona, gdyż wszystkie sprawy personalne odpowiadają tym z historii? Na szczęście to jedyny zgrzyt. Poza tym Złoty Pakiet Dodatków czyni z Europy Universalis III grę idealną. Wartą, by spędzać nad nią całe lata. ■

LUCAS THE GREAT

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
+ System misji i decyzji
− Nie stwierdzono

GRAFIKA
+ Ładne portrety doradców
− ... i nic więcej nowego

DŹWIĘK
+ Nic nie popsuto
− Nic nie dodano

ŻYWOTNOŚĆ
+ Wiele nowych opcji rozwoju krajów
− Nie stwierdzono

OGÓLNIE Absolutna rewelacja, a myślałby ktoś, że już nie może być lepsza...

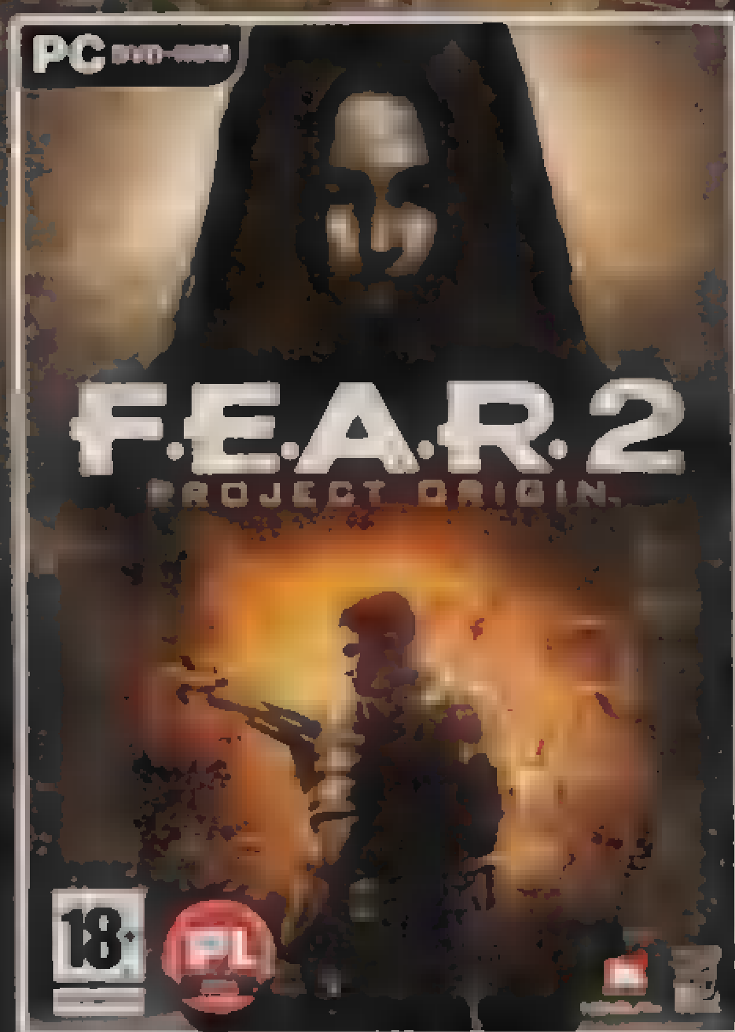


KONKURS F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN



Pytanie:
Co oznacza F.E.A.R?

Do wygrania:
2 zestawy Fear 2 + Gamer Pack Advanced GM-6400





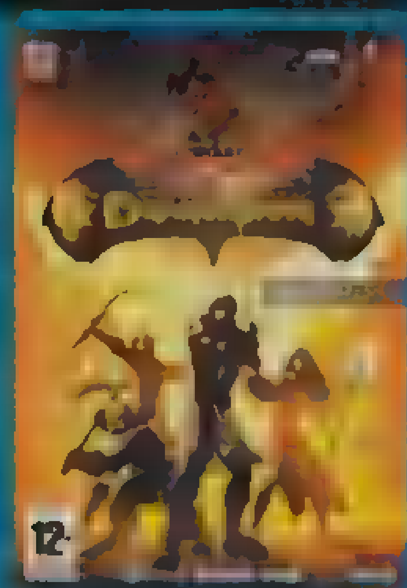
Trust
AUTHORISED TRUST POINT

Sponsorem nagród jest firma CD Projekt
CD PROJEKT

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.

PREMIERA JUŻ JEST

INFO



DYSTRYBUTOR
[illegible]

PRODUCENT
[illegible]

WYDAWCA
[illegible]

WERSJA JĘZYKOWA
[illegible]

CENA
[illegible]

INTERNET
[illegible]

WYMAGANIA
[illegible]

ONLINE
Nie

DRAKENSANG: THE DARK EYE

DETALE

- 19 [illegible]
- 17 [illegible]
- 8 [illegible]
- 30 [illegible]
- 1500 [illegible]

Nieco po cichu i bez nachalnej kampanii reklamowej (kłania się późniejsza premiera anglojęzyczna) zza Odry na nasz rynek trafiła jedna z najlepszych gier cRPG ostatnich lat

Nieczęsto zdarza się, że możemy poznać szybciej jakąś grę niż mieszkańcy USA czy Wielkiej Brytanii. Nawet Cenega, będąca częścią rosyjskiego 1C, zwykle czeka na przygotowanie anglojęzycznej wersji produkcji tworzonej w cyrylicy. Tymczasem Techland zaskoczył nas, wykazując się błyskawicznym refleksem i wydając na dwa miesiące przed anglojęzyczną premierą niemieckie cRPG, bazujące na znanym (nie u nas, niestety) i popularnym papierowym RPG. Gdy Anglosasi przebierają nóżkami i czekają na premierę, my w Polsce już zdążyliśmy poznać urok gry Drakensang: The Dark Eye...

DAS SCHWARZE AUGE

Struktura tytułu gry może być nieco myląca. Wygląda to tak, jakby – zgodnie z kanonem branżowym – The Dark Eye stanowiło podtytuł do Drakensang. W rzeczywistości sprawa okazuje się bardziej skomplikowana. The Dark Eye to tytuł oryginalnego papierowego eRPeGa (w oryginale Das Schwarze Auge, w skrócie DSA), z którego mechaniki, jak również jednego spośród settingów, korzystali twórcy. Drakensang zaś to tytuł opowieści, którą nam zaserwowali. Prawdopodobnie chodziło o uniknięcie zamieszania, bo w latach 90. ubiegłego wieku ukazały się trzy komputerowe produkcje z logo Das Schwarze Auge, przełożone na angielski jako... Realms of Arkania. Więcej o nich znajdziecie w ramce, tutaj zaznaczmy jedynie, że od tamtego czasu DSA doczekało się nowej edycji, zmieniającej mocno mechanikę. Dlatego łączenie wszystkich czterech gier w całość stanowiłoby błąd.

DSA to system bardzo rozbudowany, zresztą należący do najstarszych na rynku. Stworzył go Ulrich Kiesow, który również koordynował tłumaczenie na niemiecki pierwszego Dungeons & Dragons. Jednocześnie jest to produkt bardziej dojrzały, oferujący kompleksową (lecz nie przesadną jak w polskich Kryształach Czasu) mechanikę oraz bardzo ciekawy świat bazowy (z czasem powstały i inne settingi). Aventuria, bo tak się on zowie, stanowi swoiste połączenie realiów Europy z początku renesansu z klasycznymi elementami fantasy.



Oznacza to tyle, że mamy kraje i kultury przypominające historyczne (choć z wieloma anachronizmami), a także istoty takie, jak: elfy, krasnoludy, trolle, smoki. Podobnie jak zmieniono elementy z prawdziwego świata, zmodyfikowano też i te baśniowe, więc nie ma tu mowy o totalnej zrzynce z Tolkiena.

WITAJ WESOŁA PRZYGODO?

Czemu tyle o papierowym pierwowzorze? Ano niestety dlatego, że u nas gracze są przyzwyczajeni do cRPG bazujących na AD&D/D&D, więc odpalając Drakensanga mogą poczuć lekką dezorientację. Warto zatem wiedzieć, że DSA to zupełnie inna mechanika, i dokładnie przeanalizować karty postaci w tak zwanym „trybie eksperckim", nim wybierze się swojego bohatera czy bohaterkę – a do wyboru mamy 20 archetypów, większość reprezentowana jest przez obie płcie. Nawet jeśli opóźni to o bitą godzinę początek przygody, lepiej poświęcić czas,

„SCENARIUSZ DRAKENSANGA TO ISTNY MOLOCH - PONAD 1500 STRON TEKSTU"

niż później pluć sobie w brodę z powodu niewłaściwego wyboru. Mechanika DSA jest rozbudowana i pełna wewnętrznych zależności między cechami, wartościami bazowymi a umiejętnościami (podzielonymi na: fizyczne, natury, wiedzy, społeczne, rzemieślnicze, bojowe, specjalne i magiczne). Z instrukcją w ręku i kartą postaci na ekranie idzie całkiem solidnie rozgryźć system – a warto! Nie znaczy to oczywiście, że bez takiej analizy nie da się grać. Można wybrać postać, nie modyfikować i od razu zagłębić się w złożoną i pełną zwrotów akcji fabułę. Później po prostu trudno będzie się oderwać od scenariusza, by na dłużej wniknąć w arkana mechaniki...

DAS SCHWARZE AUGE NA PC

MAGIĄ I MIECZEM ORAZ... DOCHODZENIEM

Scenariusz Drakensanga to istny moloch – ponad 1500 stron tekstu. Przekłada się on na niespotykany dzisiaj czas, jaki spędzimy przed komputerem, nim ukończymy grę. Sto godzin to zdecydowanie za mało, jeśli zechcemy realizować wszystkie zadania. A pewnie tak się stanie, bo nie ma jasno wyznaczonego głównego wątku i każde zlecenie może się z nim jakoś wiązać. Część z misji wymaga walki, część rozwiązania zagadek logicznych, a inne... pracy detektywistycznej. Znajdą się też takie, w wyniku których ktoś spróbuje nas wyrolować. Historia zaczyna się od listu wysłanego przez starego przyjaciela, który chce, byśmy odwiedzili go w mieście Ferdok, położonym w księstwie Kosh. Potem wszystko zaczyna się diabelnie komplikować, by wreszcie zakończyć się ostateczną konfrontacją, od tej zaś – a jakżeby inaczej – zależą losy całego świata...

Mile zaskakuje gra na emocjach graczy. Na przykład śledztwo w sprawie rytualnych morderstw doprowadzi nas do sąsiadki zabitego żebraka, która opowie o tym, jak to on uzbierany grosz rozdzielał na potrzeby swoje i bezdomnej kotki. Część emocji czuje się głęboko, nie ulatują po chwili. Interesującym chwytem jest także kontynuowanie wątków rozmowy przez NPC po tym, jak już powiemy swoje. Stoją, gadają, komentują. Kilka groszy dorzucą nieraz także osoby z drużyny. Będąc już przy tym, warto powiedzieć, że całą dziesiątkę potencjalnych towarzyszy/towarzyszek poznajemy w pewnych fabularnych sytuacjach. Później możemy decydować, kogo zabrać (wolno trzy osoby), a kogo zostawić w domu. Podobnie jak w NWN2 bohaterowie niezależni dostają również doświadczenie, siedząc na chacie, więc możemy ich podmieniać przy każdej wizycie. Najważniejsze jednak, iż mechanika czwartej edycji DSA nie opiera się na ograniczonych klasach postaci. Punkty rozdajemy, jak chcemy – w dodatku non-stop, a nie tylko przy podnoszeniu poziomu – zatem nic nie stoi na przeszkodzie, by elfią blond-ślicznotkę przeszkolić do fachu kowalskiego i ubrać w robocze, bezpłciowe ciuchy, a rycerza przerobić na plotkarza i fircyka. Dzięki wielu strojom wpływamy bowiem znacząco na wygląd compadres.

„TĘSKNICIE ZA <<BALDURSAMI>>? CÓŻ, POZA INNĄ MECHANIKĄ DRAKENSANG OFERUJE DOKŁADNIE TO, CO TAMTE PAMIĘTNE GRY"

WIELKA GRA, KRÓTKA RECENZJA

No i kończy się miejsce w piśmie, a tyle jeszcze można by napisać. Wizualnie gra przypomina wspomniane NWN2, ale oferuje skromniejsze efekty specjalne. Za to mamy wrażenie, że twórcy uznali, iż owa produkcja miała potencjał, lecz go nie wykorzystała. Dlatego w Drakensangu wszystkie lokacje są obszerniejsze i odkrywają więcej wątków fabularnych. Może twórcy NWN3 przyjrzą się niemieckiej produkcji i zobaczą, co to znaczy pełnokrwiste cRPG? Bo walki i owszem jest tu dużo, ale nie stanowi ona bynajmniej głównego elementu. Fabuła okazuje się najważniejsza. Szkoda, że za to płaci się starą cenę: liniowość. Cóż, widać nie można mieć otwartego świata i jednocześnie czerpać przyjemności z epickiej opowieści...

Tak czy inaczej, warto sięgnąć po Drakensanga. W dobie coraz bardziej uproszczonych, krótkich i nastawionych na akcję gier cRPG jest to kolejny dowód na to, że wciąż da się tworzyć produkcje w starym, dobrym stylu. Tęsknicie za „Baldursami"? Cóż, poza inną mechaniką Drakensang oferuje dokładnie to, co tamte pamiętne gry. A to chyba najlepszy z możliwych komplement... ■ **LUCAS THE GREAT**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- Barwna, wciągająca fabuła
- Mechanika może odstraszyć casuali

GRAFIKA
- Barwnie, stylowo i malowniczo
- Jak na wymagania słabe efekty

DŹWIĘK
- Nastrojowa oprawa dźwiękowa
- Czasem zbyt teatralne aktorstwo

ŻYWOTNOŚĆ
- Sporo postaci i NPC do wypróbowania w akcji
- Bardzo liniowa fabuła może zniechęcić do powtórki

OGÓLNIE



PREMIERA JUŻ JEST

WORLD OF GOO

Najoryginalniejszą grę roku stworzyło dwóch programistów!

INFO

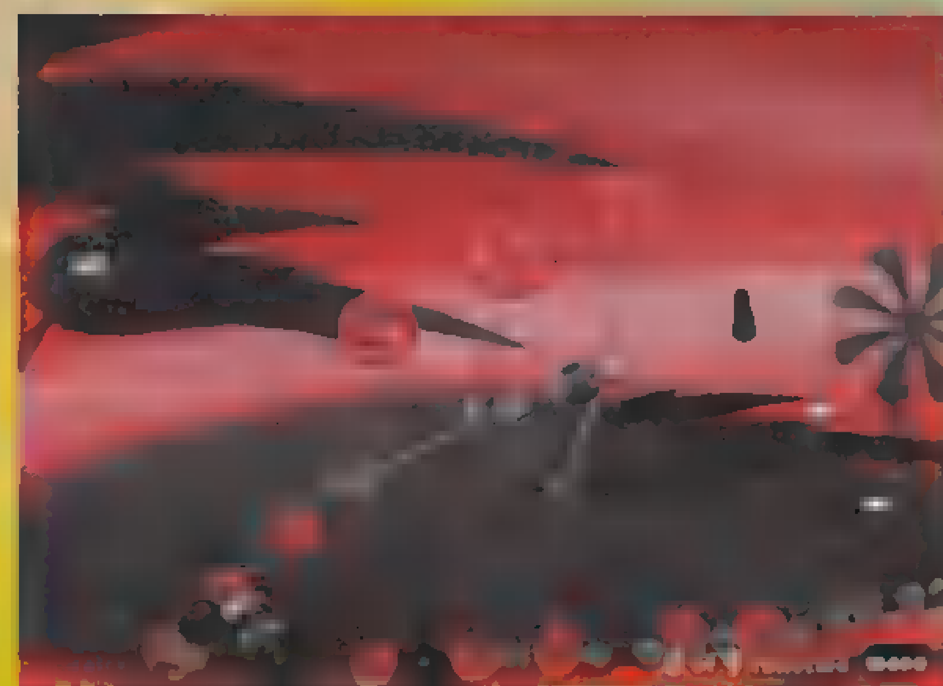
DYSTRYBUCJA [illegible]
PRODUCENT [illegible]
WYDAWCA [illegible]
[illegible]
CENA [illegible]
INTERNET [illegible]
WYMAGANIA [illegible]
ONLINE [illegible]

DETALE

[illegible]

World of Goo to absolutny fenomen – w dobie, w której nad grami pracują stuosobowe sztaby, dwóch kumpli zrobiło jeden z najciekawszych tytułów roku. I pomyśleć, że kiedyś tak powstawała większość gier...





LECĄ SOBIE W KULKI

Czy ktoś jeszcze w ogóle pamięta Lemingi? World of Goo bywa słusznie porównywany do tego kultowego tytułu. Celem gry jest zbudowanie drogi umożliwiającej kulkom Goo dotarcie do specjalnej rury. Brzmi abstrakcyjnie? To nic w porównaniu z towarzyszącą zabawie otoczką fabularną, która jest mocno absurdalna i... filozoficzna zarazem! Streszczanie jej nie ma najmniejszego sensu, po prostu dokładnie wczytujcie się we wszystkie znaki umieszczone na planszy. A wracając do kulek Goo, aby doprowadzić je do rur, należy tworzyć z nich wymyślne konstrukcje. Gdzie tkwi haczyk? Otóż z reguły trzeba budować pnące się na wiele metrów twory, a autorzy zadbali o realistyczne odwzorowanie praw fizyki. Każdy kolejny element to dodatkowe obciążenie, zwiększające chybotliwość żywego organizmu z kulek. A przecież nie można zapominać o takich czynnikach jak wiatr czy rodzaj gruntu, na jakim się konstruuje. Największą siłą gry jest jej oryginalność i nieprzewidywalność. Zabawa wciąga, bo z planszy na plansze dostajemy zupełnie nowe, coraz bardziej skomplikowane zagadki, wykorzystujące nietypową strukturę świetnie zaprojektowanych leveli. Nie ma mowy o żadnej monotonii, gdy systematycznie pojawiają się nowe rodzaje kulek Goo (jednokrotnego lub wielokrotnego użytku, lżejsze od powietrza, łatwopalne, niezniszczalne, itp.), oferujące coraz większe pole do popisu dla naszej kreatywności. Kolorowa i równie „pojechana" jak fabuła oprawa graficzna w eleganckim 2D, nastrojowa muzyka, a także banalnie prosta obsługa (wykorzystuje tylko jeden przycisk myszki) to kolejne atuty tej nowatorskiej oraz oryginalnej produkcji. Choć gra do długich nie należy, istnieją wyzwania OCD (skrót od Obsessive Completion Distinction), gdzie np. zamiast uratowania minimum 10-ciu kulek, trzeba ocalić aż 30 albo ukończyć planszę w 9 sekund (podczas gdy przy pierwszym podejściu zajęło to grubo ponad minutę). Próba osiągnięcia statusu OCD może zająć wiele, wiele dni. Swoje wyniki i osiągnięcia warto wysłać na specjalną stronę internetową, by w ten korespondencyjny sposób rywalizować z innymi. Czy gra ma jakieś wady? Tylko jedną – brak edytora! Ale nie ma co narzekać, w końcu za tę mega wciągającą i fajną zabawę płacimy śmieszne pieniądze. ■ **PAMP**



WERDYKT

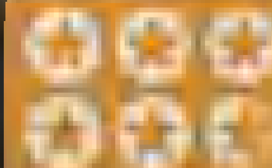
GRYWALNOŚĆ
Innowacyjna, wciągająca i świetnie zaprojektowana
Szkoda, że nie ma edytora

GRAFIKA
Dopieszczona oprawa, śmieszne wymagania sprzętowe
Brak

DŹWIĘK
Nietypowa muzyka, która tworzy świetny klimat
Brak

ŻYWOTNOŚĆ
Wyzwania
Brak

OGÓLNIE Wspaniała gra dla każdego! [illegible] perełka – KUPUJCIE!





colour your world



PREMIERA MARZEC

INFO



DYSTRYBUCJA
Cenega Poland
PRODUCENT
Action Forms
WYDAWCA
1C
WERSJA JĘZYKOWA
Polska
CENA
[illegible]
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
[illegible]
ONLINE
Nie

DETALE
- 18 poziomów
- 3 bronie kontaktowe
- 5 broni strzeleckich

CRYOSTASIS: ARKTYCZNY SEN

Ta gra, jedna z najambitniejszych FPP ostatnich lat, przepadnie zapewne na rynku z powodu braku nachalnej promocji. Szkoda. Jeśli prasa branżowa ma faktyczną siłę przebicia, to może przynajmniej z tej strony Cryostasis dostanie odsiecz...

Rosyjski gigant 1C, który jest właścicielem Cenegi, jakoś niespecjalnie stara się o rozgłos dla swoich gier na Zgniłym Zachodzie. Z tego powodu najlepsze wydane przez nich produkcje zyskują rozgłos jedynie dzięki poczcie pantoflowej – bo nawet tamtejsza prasa branżowa nie poświęca im zbyt wiele uwagi, zajęta marketingowo pompowanymi tytułami. Pech, że w naszym kraju zwykle najchętniej kupowane są produkcje, o których mówi się właśnie na Zachodzie, a nie na Wschodzie. Dlatego też na Cryostasis, trudną i klimatyczną grę FPP z elementami survival horroru, pewnie mało kto zwróci uwagę. A powinna zagościć na półkach wszystkich miłośników opowieści o zjawiskach paranormalnych.



TAJEMNICA LODOŁAMACZA

W produkcji Cryostasis nie otrzymujemy związania fabuły w formie intra. Na początek zaserwowana nam jest opowieść, którą niewielu rozpozna – fragment jednego z opowiadań Maksyma Gorkiego. Następnie od razu rzuceni zostajemy na głęboką (choć zamarzniętą) wodę, a wcześniejsze wydarzenia dotyczące bohatera pojawiają się w formie retrospekcji. Mamy końcówkę lat 60-tych zeszłego wieku i znajdujemy się gdzieś w pobliżu bieguna północnego. Nasza postać to pracownik stacji meteorologicznej, który dostał polecenie zbadania uszkodzonego lodołamacza atomowego. Jednakże sanie z psim zaprzęgiem spotkał wypadek i teraz jesteśmy równie odcięci od świata, co ów lodołamacz. Zaraz po wejściu do środka znajdujemy pierwsze ciała i... okazuje się, że z naszego bohatera taki meteorolog, jak z redaktora prowadzącego GK primabalerina. Koleżka mianowicie czyta w umysłach zmarłych, widzi chwile sprzed ich śmierci. Co więcej, potrafi owe ostatnie chwile zmienić, być może ratując delikwentom życie. Robi się coraz ciekawiej, ale na rozważania nie ma czasu, bo atakują nas pierwsze zamrożone, odmienione trupy i trzeba skombinować jakąkolwiek broń. Na przykład łańcuch z kłódką.



Przydałoby się napisać nieco więcej o fabule i historii lodołamacza, ale to zrujnowa-

„EWIDENTNIE TĘ GRĘ TWORZONO Z SERCEM, A NIE DLA SZYBKIEGO ZYSKU. ZA TO GORĄCE OKLASKI"


[illegible] – na [illegible] ana...

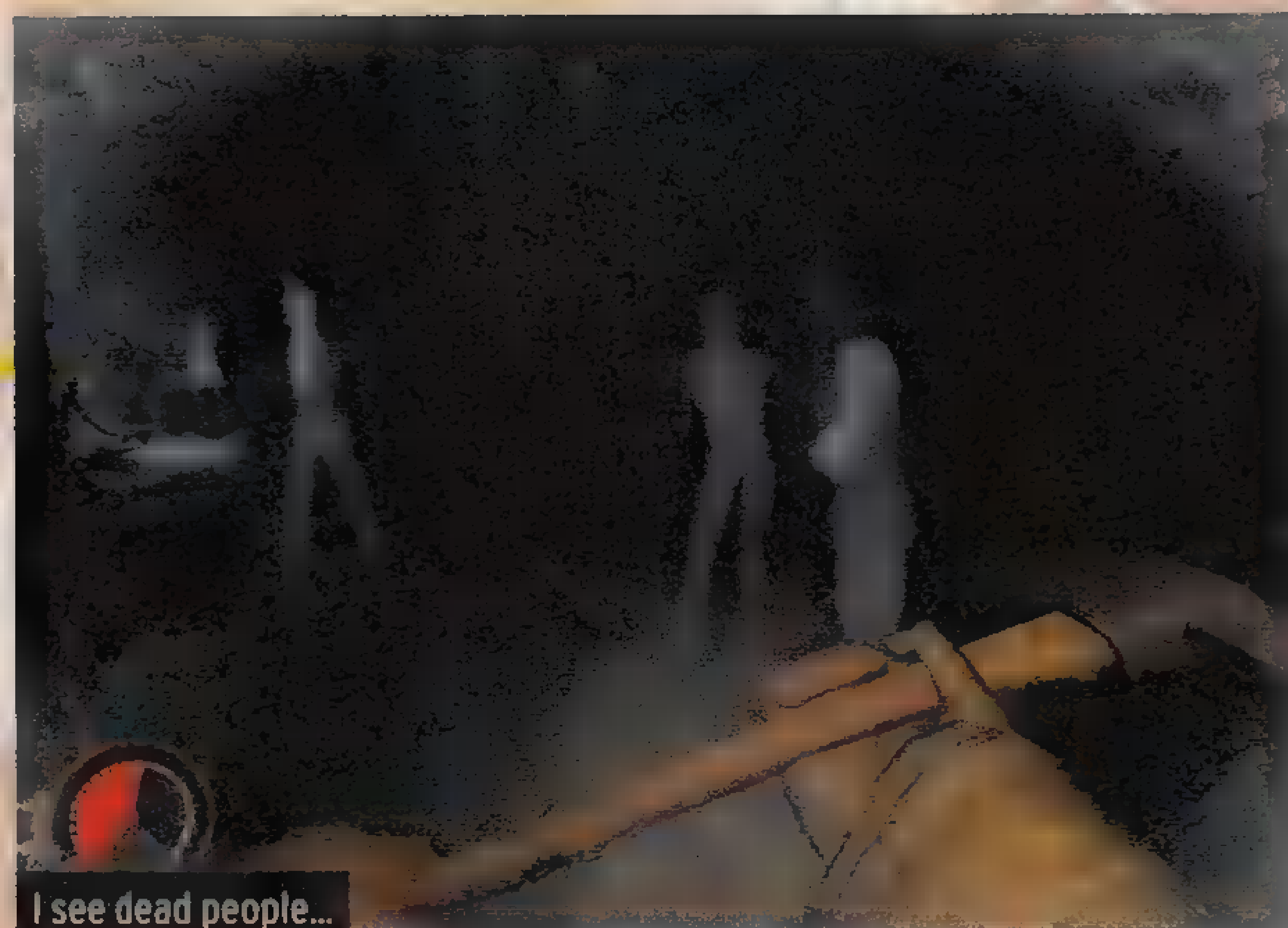
łoby zamysł twórców gry. Historię odkrywamy krok po kroku, informacje dawkowane są małymi porcjami, a całość należy sobie w głowie złożyć jak puzzle. Co jakiś czas można podnieść kolejne kartki, na których znajdujemy albo ciąg dalszy opowiadania Gorkiego, albo fragmenty dziennika kapitana statku. Oprócz tego nasz bohater wchodząc do rozmaitych pomieszczeń, widzi zdarzenia, które tam się rozegrały, no i oczywiście śledzi tragedię lodołamacza oczami jego załogantów, kiedy tylko dotknie ich zwłok. Historia z opowiadania Gorkiego o Danko i jego gorejącym sercu symbolicznie splata się z wydarzeniami – nawet tytuły kolejnych poziomów zaczerpnięto z tego dzieła. Ostatnie godziny statku zaś to opowieść o odwadze pojedynczych ludzi, o ambicjach i walce pomiędzy kadrą oficerską a... nie, dość już zdradzania tajemnic. Odkryjcie to na własną rękę, naprawdę warto. I nie przeraźcie się, gdy pod koniec zabawy klimat nieco się zmieni – finał wszystko wam wynagrodzi.

MORDERCZY MRÓZ

Opisujemy grę FPP i pół recenzji poszło na kwestię konstrukcji fabuły – już samo to wyróżnia Cryostasis. Wartych wypunktowania



elementów występuje jednak więcej. Przede wszystkim wszechobecny mróz, który wręcz bije z monitora. Ściany pokryte skomplikowanymi wzorami, namalowanymi szronem i lodem; śniegowe zaspy przy pęknięciach w poszyciu kadłuba; zamarznięta woda, wypełniająca zalane pomieszczenia. Do tego obło-


I see dead people...

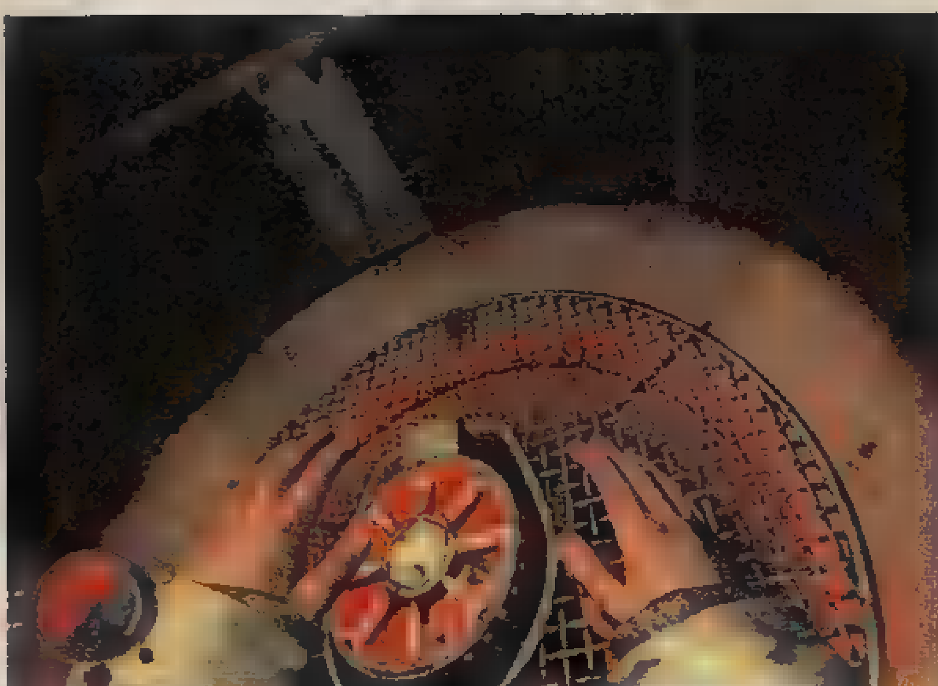
ZABAWA W CIEPŁO-ZIMNO


[illegible]


[illegible]


[illegible]

ki pary z ust postaci oraz drobne oazy ciepła, takie jak dogorywające ogniska czy stygnące rury. Wszystko to oświetlają nieliczne działające lampy, często migoczące lub kołysane przez ciąg powietrza z wentylacji. A przecież mróz to nie tylko dekoracja, ale i najgroźniejszy przeciwnik. Jedynym odpowiednikiem żywotności bohatera w owej produkcji jest właśnie ciepłota ciała. Termometr podaje nam dane o temperaturze otoczenia i organizmu. Kiedy ta pierwsza spada, druga podąża za nią w dół. A gdy organizm jest wychłodzony, ciężko wykonać jakąkolwiek akcję, nie mówiąc już o walce. Dlatego kluczową sprawą staje się poszukiwanie źródeł ciepła i grzanie przy nich dłoni. Nawet działająca żarówka może okazać się pomocna. Najrozsądniej jest jednak poszukiwać działających agregatów i je włączać. Wtedy całe pomieszczenie się nagrzewa i da się chwilę odsapnąć. Inna sprawa, iż takie akcje ściągają uwagę potworów...




[illegible] monochromatycznie

ŁADNIE, ACZ LINIOWO

Warto w tym momencie wspomnieć o aspektach fizyki w grze. Po nagrzaniu wnętrza obserwujemy stopniowe topnienie lodu na ścianach, aż wreszcie woda spływa w dół niczym kurtyna odsłaniająca prawdziwy wygląd przedmiotów. Inna sprawa, że estetyka nie poprawia się zanadto – znajdujemy się przecież we wnętrzu maksymalnie utylitarnej jednostki, do tego stworzonej w komunistycznej Rosji. To nie ekskluzywny liniowiec, a monumentalny atomowy lodołamacz. Inne aspekty zaawansowanej fizyki w grze stanowią oświetlenie i przepływ powietrza. Zmienne cienie, rzucane przez powoli strzępiącą się szmatę, kołysaną za sprawą włączonej dmuchawy w systemie wentylacji, na długo zapadają w pamięć. Nieco gorzej wypada kwestia potrącanych przez nas przedmiotów – jak w wielu innych grach, tak i tutaj mają tendencję do zachowywania się niezgodnie z własną masą. Wielkim mankamentem jest zaś totalna liniowość rozgrywki. Zawsze istnieje tylko jedna słuszna droga, a poprzednie pomieszczenia regularnie coś nam odcina. Do tego dochodzi fakt, że manipulacje ostatnimi chwilami życia członków załogi są absolutnie obowiązkowe. Musimy próbować osiągnąć efekt do skutku – choćby trzeba było podjąć i pięćdziesiąt prób. Przy grze Cryostasis nawet Call of Duty wygląda jak tytuł oferujący wiele możliwości wyboru...

SIEKIEREZADA

Mimo wielu zagadek logicznych, przywodzących na myśl przygodówki, Cryostasis to jednak przede wszystkim gra FPP. A w takiej nie może zabraknąć walki. Zgodnie z poetyką horroru wrogowie pojawiają się nagle, atakują z zaskoczenia i wyglądają upiornie. Do walki z nimi możemy używać broni kontaktowej i strzeleckiej. Z amunicją do tej drugiej bywa różnie, więc często przychodzi nam nawalać potwory wspomnianym łańcuchem z kłódką czy kranikiem. Najpotężniejsza w owej kategorii okazuje się strażacka siekiera, lecz jej używanie nie jest proste. Pracuje całe ciało, zmienia się zatem pole widzenia. Jeśli idzie o pukawki, to mamy możliwość strzelania z takich klasyków jak np. Mosin (w tym w wersji z celownikiem optycznym – zamarzającym oczywiście) czy pepesza. Przeciwnicy, zgodnie ze skryptem, atakują z zaskoczenia, potem jednak cierpią na brak dobrych algorytmów. Może to stanowi powód, że pomimo niesamowitej scenerii raczej rzadko odczuwa się prawdziwy strach.

Na koniec jeszcze kwestia muzyki w grze – nie ma jej. Zamiast tego słyszymy wiatr, kapanie wody, odległe jęki pracującego poszycia umierającego statku, monotonny pomruk uruchomionych agregatów... okazuje się, że ścieżka dźwiękowa byłaby tu całkowicie zbyteczna. Cryostasis ogólnie sprawia bardzo pozytywne wrażenie. Ewidentnie tę grę tworzono z sercem, a nie dla szybkiego zysku. Za to gorące oklaski. ■ **LUCAS THE GREAT**

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- + Niesamowity klimat
- − Mordercza liniowość

GRAFIKA
- + Doskonała fizyka lodu i wody
- − Nie do końca zoptymalizowany silnik

DŹWIĘK
- + Brak muzyki buduje nastrój
- − Nie stwierdzono

ŻYWOTNOŚĆ
- + Warto wrócić po jakimś czasie dla klimatu...
- − ...ale za każdym razem będzie tak samo

OGÓLNIE Wielkie pozytywne zaskoczenie



PREMIERA JUŻ JEST

INFO





DYSTRYBUCJA
[illegible]
PRODUCENT
[illegible]
WYDAWCA
[illegible]
WERSJA JĘZYKOWA
Polska
CENA
[illegible]
INTERNET
[illegible]
WYMAGANIA
[illegible]
ONLINE
Nie

DANCE PARTY DANCE X-TREME

Prawie jak „Taniec z Gwiazdami". Prawie... bo o wiele ciekawsze i zabawniejsze, i co najważniejsze – koniec z siedzeniem przed komputerem. Czas rozruszać zastałe kości na Dance Mat...

Kiedyś, jak byłem piękny i młody, a w przedszkolu rysowałem pokraczne domki, sądziłem, że ludzie mający 30 lat są starzy. Właściwie to już jest taki wiek, że należałoby się położyć na ziemi, przykryć prześcieradłem i czekać na koniec. Do głowy mi nie przyszło, że tacy ludzie połowę nocy spędzają skacząc na macie i podśpiewując co ciekawsze kawałki disco hitów.

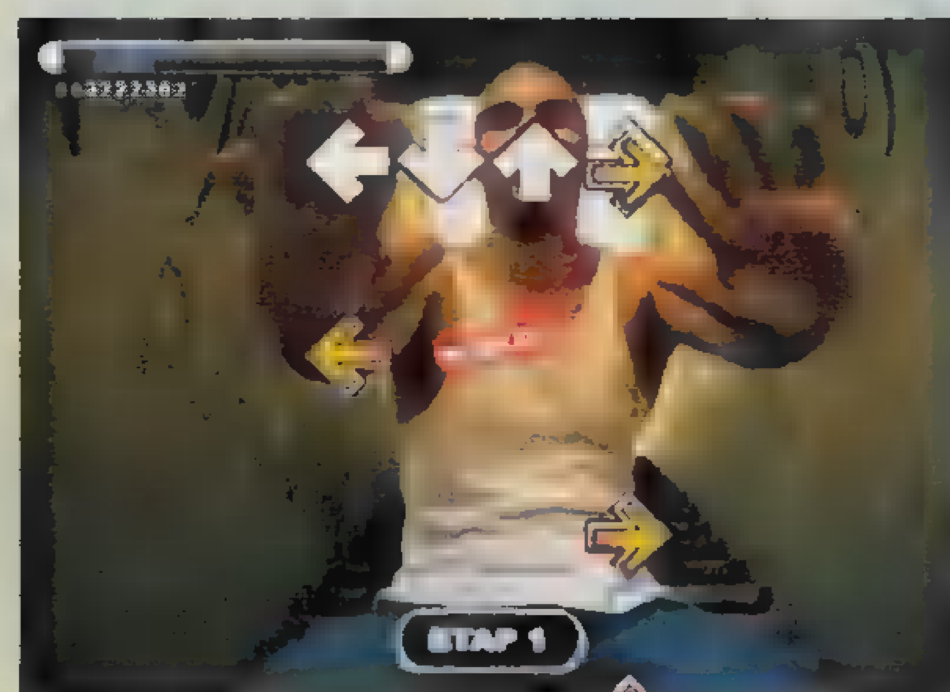
Od jakiegoś czasu coraz bardziej popularne stają się gry, w których możemy tańczyć, śpiewać czy grać na instrumentach. Początkowo były one przewidziane tylko na konsole, lecz obecnie posiadacze pecetów nie mają na co narzekać, gdyż w sklepach pojawia się coraz więcej tego typu produktów przeznaczonych na komputery.

Jednym z nich jest PC Dance Mat. Prawie metrowej szerokości mata prezentuje się całkiem nieźle. Utrzymana w szaro zielonych kolorach, sprawia wrażenie, że przetrzyma niejedną szaloną imprezę. Co prawda producent zaleca ograniczenie częstotliwości składania i rozkładania maty, a także nie skakanie po niej w obuwiu z twardą podeszwą, ale jest to normalne przy tego rodzaju produktach. W pudełku znajdują się także cztery naklejki, potrzebne, by przymocować matę do podłoża, ale z własnego doświadczenia wiem, iż grając nawet i na polerowanym gresie, nie będzie problemów z przesuwaniem się planszy po podłodze.

Żeby mata działała, niezbędne jest zainstalowanie gry Dance Party na komputerze. Sama instalacja i konfiguracja przebiega bez kłopotów, zatem po kilku minutach możemy zacząć zabawę. Niewątpliwą zaletę stanowi fakt, iż całą grą da się sterować używając tylko i wyłącznie przycisków znajdujących się na macie.

Dance Party Dance X-Treme zawiera 20 znanych hitów dyskotekowych, m.in.: „Kanikuły 2007", „Call on Me", „The Weekend", „Pump It Up". Wprawdzie osobiście nie przepadam za takim rodzajem muzyki, lecz do tej konkretnej zabawy kawałki zostały dobrane idealnie.

Gra oferuje pięć różnych trybów rozgrywki:
Normalny – gdzie tańczymy do wybranego utworu. Jeśli uda się nam wypaść dobrze, wybieramy następny i staramy się podwyższyć nasz wynik.
Magiczny – walka z innym graczem, komputerem. Poprawny taniec zwiększa pasek energii. Ten, kto ma więcej, po zakończeniu gry wygrywa.
Non stop – wybieramy kilka piosenek, które odtwarzane są jedna po drugiej.
Tryb niekończący – tańczymy do momentu wykorzystania limitu błędów. Jeśli uda nam się poprawnie zatańczyć wszystkie piosenki, zaczynamy ponownie na wyższym poziomie trudności.
Tryb wyzwania – tutaj dysponujemy „życiami", które tracimy na skutek błędów. Mamy także do wyboru kilka list z określoną liczbą utworów (2-10), które musimy przetańczyć, zanim wyczerpiemy zapas „żyć".



Oczywiście do każdej piosenki możemy ustawić określony poziom trudności. O ile pierwsze dwa nie nastręczają większych problemów, o tyle od trzeciego w górę zaczyna się dla mnie hardcore. Już na trzecim popełniam masę błędów. Przy najwyższym poziomie utwór nawet nie zdąży się rozkręcić, a ja oglądam wyświetlony na ekranie napis: „porażka". Może mając jeszcze dwie dodatkowe nogi, byłbym w stanie dotrwać do refrenu.



Przed każdą rozgrywką możemy sobie także ustawić dodatkowe opcje – przyspieszyć lub zwolnić tempo przesuwania się strzałek, zmienić sposób ich wyświetlania czy przewijania. Jest to bardzo dobry pomysł, gdy znudzą nas standardowe ustawienia i zapragniemy dodać kilka nowych rzeczy do zabawy.

Przy tego typu grach oprawa graficzna może nie jest najważniejsza, lecz na pewno podnosi atrakcyjność. W Dance Party Dance X-Treme jedyną rzecz, do jakiej mogę się przyczepić, stanowi wygląd ilustracji w głównym menu – naprawdę są kiepskie. Na szczęście nie będziemy zmuszeni oglądać ich zbyt często. Podczas gry w tle leci teledysk, a na nim pojawiają się strzałki informujące, który przycisk na macie należy „nadepnąć". Wszystko jest czytelne i nie sprawia problemów, chyba że włączymy sobie kilka opcji dodatkowych, przez co strzałki mogą „wirować" po ekranie, a wówczas dość trudno się połapać, co należy w danym momencie nacisnąć. Co prawda przy niektórych piosenkach łapałem się na tym, iż bardziej koncentruję się na teledysku niż na strzałkach, lecz ci, którzy widzieli „Call on Me", wiedzą, o czym mówię...





Poważnym minusem, jaki dało się odczuć podczas zabawy, okazał się fakt, iż chwilami – głównie gdy przegrywaliśmy i wyświetlał się ekran oznajmujący porażkę – gra „wykrzaczała się" i pojawiał się pulpit Windows. Niestety, na stronie producenta brak jakiegokolwiek patcha naprawiającego ten błąd, więc zmuszeni będziemy restartować grę. Na szczęście ładuje się ona na tyle szybko, iż sytuacja nadmiernie nas nie zirytuje.

Ogólne wrażenie jest bardzo dobre. Za niewielką cenę otrzymujemy przyzwoitą matę i bardzo fajny program, który na pewno stanie się hitem wielu wieczornych imprez. Do niektórych rzeczy można się przyczepić, jednak frajda płynąca z gry powoduje, że zdają się one mało istotne, po kilku minutach przestajemy je zauważać.

Jeśli znudzą nam się standardowe ustawienia, masa dodatkowych opcji sprawi, iż gra nabierze dodatkowych rumieńców. A gdy nasi sąsiedzi zaczną przeklinać, że w kółko leci 20 tych samych piosenek, możemy zafundować im dodatkową atrakcję – 20 nowych hitów z drugiej części Dance Party Dance X-Treme. Poza tym, kiedy nasi znajomi zakupią drugą matę, rozpocznie się prawdziwe szaleństwo na parkiecie... ■

MARSII

DETALE

- 20 [illegible]
- 5 [illegible] gry
- [illegible] połączenia [illegible]

SELECT

DANCE PARTY

START

KING SIZE EDITION

PC DANCE MAT

WERDYKT

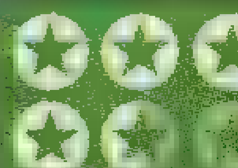
GRYWALNOŚĆ
- Świetna gra na imprezy i nie tylko
- Wywalanie do Windows

GRAFIKA
- Teledyski w tle, czytelne oznaczenia
- Kiepskie menu

DŹWIĘK
- Bez zastrzeżeń
- Jeśli ktoś nie lubi disco, to nie będzie zadowolony

ŻYWOTNOŚĆ
- Dodatkowe opcje, możliwość rozszerzenia o piosenki
- 20 utworów po jakimś czasie może znużyć, mata się zużywa

OGÓLNIE Bardzo sympatyczna gra, przy której praktycznie każdy będzie się dobrze bawił



WYWIAD

Odpowiada Karel Obluk, CTO AVG Technologies

AVG wprowadziło właśnie po raz pierwszy AVG Free po polsku. Dlaczego właśnie teraz zdecydowaliście się na lokalizację tego produktu?

[illegible]



Karel Obluk
CTO AVG Technologies

Czy spolszczona wersja została wyposażona w jakieś dodatkowe funkcje?

[illegible] AVG 8.0 Free.

Czy jakieś funkcje AVG Free zostały opracowane specjalnie z myślą o graczach?

[illegible]

Dlaczego nadal oferowana jest komercyjna wersja AVG, jeśli użytkownicy mogą obecnie korzystać ze spolszczonej, darmowej wersji?

[illegible]

Kiedy możemy się spodziewać nowej edycji komercyjnej wersji AVG? AVG 8.0 zostało wprowadzone w pierwszym kwartale tego roku, można już powoli spodziewać się nowej wersji?

[illegible]

Ostatnio mieliśmy do czynienia z problemami z oprogramowaniem AVG (generowanie fałszywego ruchu w Internecie przez LinkScanner, problem wywołany przez aktualizację, która destabilizowała system operacyjny...). Może Pan wytłumaczyć, dlaczego do tego doszło i jak AVG rozwiązało te problemy?

[illegible] ■

PREMIERA JUŻ JEST

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

11 milionów ludzi na całym świecie doczekało się nowego dodatku do opłacanej przez nich regularnie gry. Mogą się znów bawić poza tak zwanym „endgame". Są na pewno zadowoleni. My spróbujemy spojrzeć na temat bez emocji

INFO



DYSTRYBUCJA [illegible]
PRODUCENT [illegible]
WYDAWCA [illegible]
WERSJA JĘZYKOWA [illegible]
CENA [illegible]
INTERNET [illegible]
WYMAGANIA [illegible]
ONLINE [illegible]

Na ten dodatek składa się kilka elementów. Poszerzenie świata, nowa klasa postaci, zmiany w niektórych aspektach mechaniki i lifting graficzny. Mamy na to jedną stronę (ostatni materiał do numeru), więc spojrzyjmy na owe elementy w telegraficznym skrócie.

Nowa kraina, Northrend, z grubsza odpowiada rozmiarami tej z poprzedniego rozszerzenia. Mamy dziewięć krain pełnych lokacji, wrogów i NPC z naręczami misji do rozdania. Skute lodem równiny, ośnieżone lasy, zatoki z pływającą krą – okolice prezentują się dosyć malowniczo. Wśród napotykanych wrogów znajdziemy sporo takich, których wcześniej nie widzieliśmy. Z misjami jest już nieco gorzej, bo poza skromną liczbą takich, które mocno odnoszą się do Arthasa, czyli Króla Licza, większość okazuje się beznadziejnie trywialna i standardowa. Występują głównie trzy typy zadań: zabij ileś stworków, kliknij na konkretną ilość aktywnych elementów (zbieranie czegoś, aktywowanie czegoś) i użyj otrzymanego przedmiotu na danej liczbie obiektów (zwykle potworów). Co więcej, dominuje system, w którym kolejne questy robimy, jeden po drugim, na tym samym (małym) obszarze mapy. Zleceniodawcy jakoś nie lubią dawać misji hurtowych...

RYCERZ ŚMIERCI, CZYLI DEMASKACJA

Nowa klasa postaci to Rycerz Śmierci – pierwsza z klas heroicznych. By stworzyć takowego, musimy mieć już odpowiednio „wylewelowaną" inną postać. Dlaczego? Oczywiście, żeby nie było za łatwo, albowiem nasz nowy pupil zaczyna od razu na 55-tym poziomie doświadczenia (dodatek podnosi maksymalne ograniczenie z 70-tego do 80-tego poziomu), więc raczej nie zacznie zwiedzać lokacji dla początkujących. Choć na starcie wybieramy spomiędzy ras należących do Hordy i Przymierza, nasze pierwsze kroki Rycerzem Śmierci stawiamy w służbie Plagi. Zajmuje to orientacyjnie trzy pierwsze poziomy i za sprawą wysokiej jakości fabularnej stanowi dla Blizzarda swoisty strzał w stopę. Widać wyraźnie, że jeżeli tylko im się zechce, scenarzyści Zamieci potrafią wzbić się na wysoki poziom. Cóż tam się nie dzieje! Na grzbiecie ożywionego smoka gnębimy wroga; przekradamy się za linie nieprzyjaciela, schowani w wózku górniczym; spotykamy kogoś, kto rozpoznaje naszą twarz (Rycerze Śmierci są ożywionymi przez Arthasa dawnymi bohaterami innych frakcji). Wszystko zwieńcza efektowna sekwencja końcowa, w której występujemy z szeregów armii Plagi i stajemy do walki przeciwko niej. Potem lądujemy w normalnej rozgrywce i od razu dostrzegamy, jaka przepaść dzieli nowe misje od dopiero co ukończonych. Tak więc mamy do czynienia z jawnym przyznaniem się do lenistwa przez studio Blizzard.

GÓRNA GRANICA MOŻLIWOŚCI SILNIKA

Trzeba za to przyznać, że programiści się nie lenili. Wycisnęli z niemłodego już (i nawet na starcie nieco low-endowego) silnika, co się dało. Widać to zwłaszcza w modelach postaci i w nowych lokacjach. Choć do poziomu Age of Conan wciąż daleko, to mimo wszystko World of Warcraft wiele na tym liftingu zyskuje. Drobne zmiany w mechanice ułatwiają wykonywanie rajdów mniejszym grupom i skupiają się na technikaliach, które fani znają, a o których laikom nie ma co opowiadać. Ogólnie owe poprawki są chwalone i ta informacja powinna wystarczyć. Mimo wymienionych czynników drugi dodatek do gry World of Warcraft wydaje się być jednak uboższy od poprzedniego, przez co – zważywszy na dwa lata prac – nie zasługuje na ocenę inną niż szkolna czwórka... ■ **LUCAS THE GREAT**

DETALE

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

WERDYKT

GRYWALNOŚĆ
- 11 milionów graczy nie może się mylić
- Nowa zawartość nie powala

GRAFIKA
- Ulepszony silnik graficzny
- Nie przerobiono całości pod owe ulepszenia

DŹWIĘK
- Jakość utrzymana
- Nie szarpnięto się na nic specjalnego

ŻYWOTNOŚĆ
- Gracze znowu mają co robić
- Dojście do endgame może być szybkie

OGÓLNIE [illegible]



KONKURS

Zadanie:
Kto jest producentem gry
Dance X-Treme 1 i 2 ?

Do wygrania:
5 zestawów PC Dance Mat KING
+ gra Dance Party X-Treme,
Dance Party X-Treme 2







www.danceparty.pl

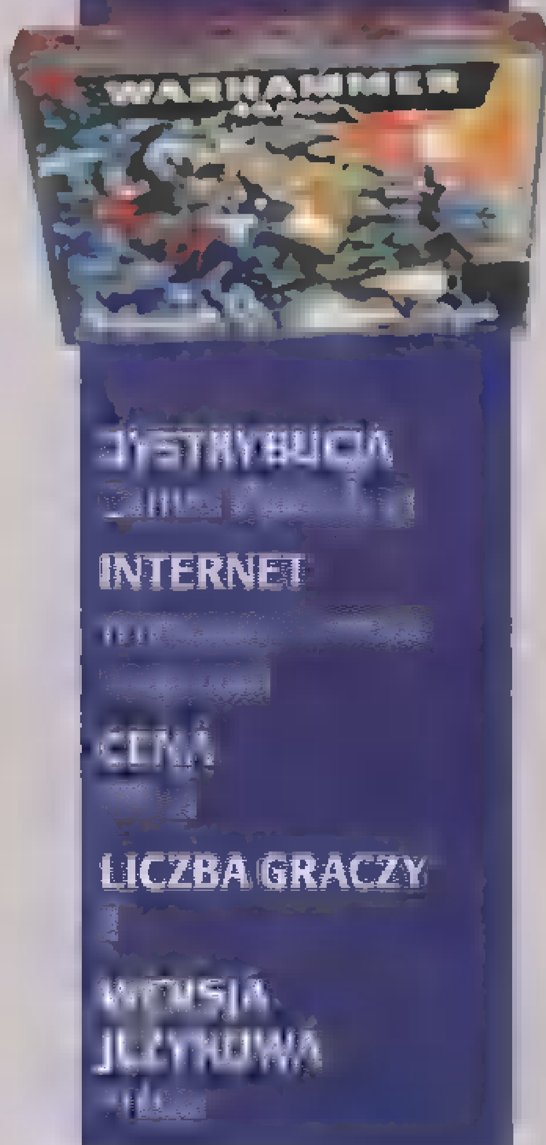


Sponsorem nagród jest firma IQ Publishing

Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.

PREMIERA JUŻ JEST

INFO



WARHAMMER 40,000: INWAZJA NA CZARNĄ GRAŃ

W ponurych mrokach odległej przyszłości ludzkość stanęła na krawędzi zagłady. To nie są czasy pokoju, nie ma już wytchnienia...

Jeśli chcielibyśmy jednym zdaniem opisać, czym są gry bitewne, należałoby stwierdzić, iż to taki rodzaj rozrywki, w której dwóch (lub więcej) graczy toczy pojedynek – według określonych zasad – za pomocą figurek symbolizujących żołnierzy, potwory czy pojazdy.

Wykorzystuje się w owym celu także makietę odzwierciedlającą pole bitwy. Każda jednostka jest opisana zestawem charakterystyk i kosztem punktowym. Wielkość potyczki określa się liczbą punktów, jakie możemy wydać na naszych żołnierzy, pojazdy oraz wyposażenie. Dzięki temu wiemy, że na starcie dysponujemy w miarę zrównoważonymi siłami i że wygrana zależy od przyjętej taktyki, choć czasami również od szczęścia przy rzutach kostkami. Niewątpliwą zaletą tego typu gier jest to, iż nasze armie komponujemy tak, by dostosować je do obranego stylu gry (chociaż ograniczają nas reguły, mamy całkiem dużą swobodę).

Inwazja na Czarną Grań stanowi idealny produkt dla osób, które pragną zacząć swoją przygodę z Warhammerem. Pudełko mieści 17 modeli Kosmicznych Marines i 29 Orków. Do tego dochodzą zasady, miarki, wzorniki i kości. Czyli wszystko, co niezbędne do gry. Jeśli chcielibyśmy kupić poszczególne elementy oddzielnie, zapłacilibyśmy trzy razy tyle.



Otrzymane w zestawie figurki naprawdę robią wrażenie. Z roku na rok Games Workshop wypuszcza coraz lepsze modele. Plastikowe, które znajdują się w pudełku, praktycznie dorównują wykonaniem i ilością szczegółów figurkom metalowym. Świetnie, iż po wycięciu z wyprasek da się je złożyć bez użycia kleju, dzięki czemu możemy bawić się praktycznie kilkanaście minut po tym, jak rozpakujemy grę – oczywiście, o ile znamy zasady. Te zawierają się w 100-stronicowym podręczniku, opisując praktycznie wszystko, co potencjalnie wydarzy się na polu bitwy 41-ego milenium. Wszystkie cechy naszych figurek przedstawione zostały w dołączonej książce, w której znajdują się dodatkowo informacje o świecie Warhammera, jak również porady, jak złożyć i pomalować swoje modele. Całość przetłumaczono na język polski, więc nie powinno być problemów z interpretacją zasad.

Gry bitewne nie polegają tylko na rozgrywaniu potyczek, to także kolekcjonowanie, malowanie bądź konwertowanie modeli. Sporo czasu spędza się na upiększaniu własnej kolekcji. Modelowanie podstawek czy przerabianie figurek, by armia, którą gramy, prezentowała się jak najoryginalniej, sprawia dużo radości. Szczególnie, że rozgrywka pomalowanymi figurkami na ładnie przygotowanym stole robi naprawdę duże wrażenie.

Kiedy już oswoimy się z podstawowymi zasadami i zechcemy rozegrać bardziej imponującą bitwę, będziemy mogli powiększyć nasze armie o dodatkowe modele. Tak naprawdę od tej pory zacznie się prawdziwa przygoda z grami bitewnymi. Nie jesteśmy ograniczeni do dwóch ras, które znajdują się w pudełku. Uniwersum Warhammera daje nam możliwość poprowadzenia jednej (lub więcej) z 12-tu armii. Dodatkowo każdą z nich możemy złożyć na kilkadziesiąt różnych sposobów, dopasowując ją do stylu, w jakim planujemy toczyć bitwy. Wolimy mieć mniej jednostek, ale lepiej opancerzonych, czy raczej zalać przeciwnika masą? Stawiamy na szybkie pojazdy i mobilne jednostki, których celem jest zniszczenie przeciwnika w walce wręcz, czy raczej okopiemy się na wzgórzu, by stamtąd prowadzić morderczy ostrzał na siły wroga? A może postawimy na armię uniwersalną? Na takie pytania każdy musi odpowiedzieć sobie sam. Co najważniejsze, nie ma „jedynej słusznej rozpiski". To, co sprawdza się z określonym typem przeciwnika, z innym okaże się morderczą przeprawą o remis.

Jeśli chcecie spróbować swoich sił w mrocznym świecie Warhammera, z czystym sumieniem mogę polecić Inwazję na Czarną Grań. Tych, którzy posiadają już swoje armie, na pewno ucieszy możliwość powiększenia kolekcji o kolejnych kilkanaście świetnie wykonanych modeli. Dawno firma Games Workshop nie uraczyła nas tak udanym produktem, więc nie ma na co czekać – do sklepów marsz! ■ **MARSH**

WERDYKT

OGÓLNIE Po prostu musisz to mieć!



WARHAMMER 40,000

KONKURS



Zadanie:

Kto jest producentem Warhammer 40000 Inwazja na Czarną Grań

Do wygrania:

Zestawy Warhammer 40000 Inwazja na Czarną Grań





http://www.games-workshop.com

Sponsorem nagród jest firma GamesWorkshop

GAMES WORKSHOP

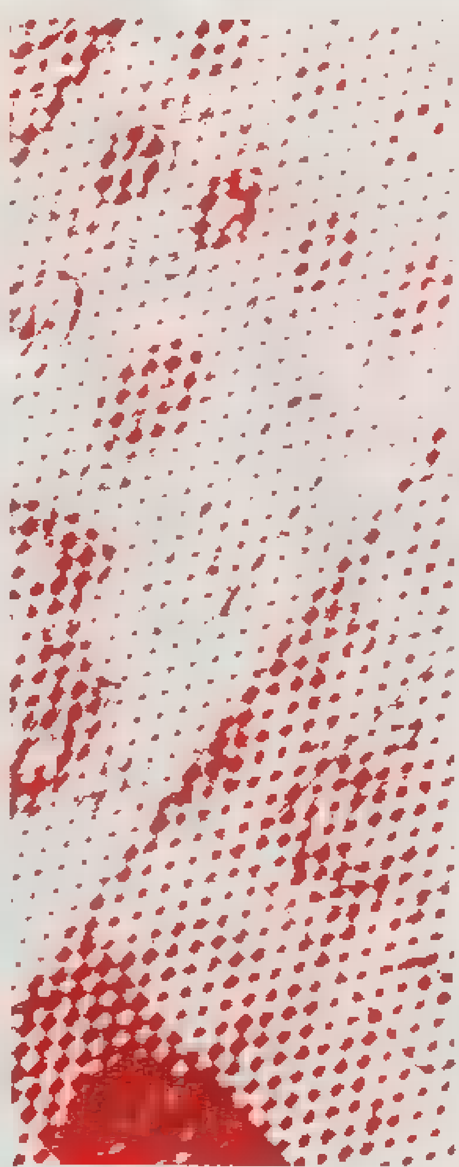
Na odpowiedzi czekamy do momentu ukazania się następnego numeru. Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy nadsyłać na adres: GK, ul. Gorzelnicza 7, 04-212 Warszawa.

DVD FERGUSON DVP 868 HD

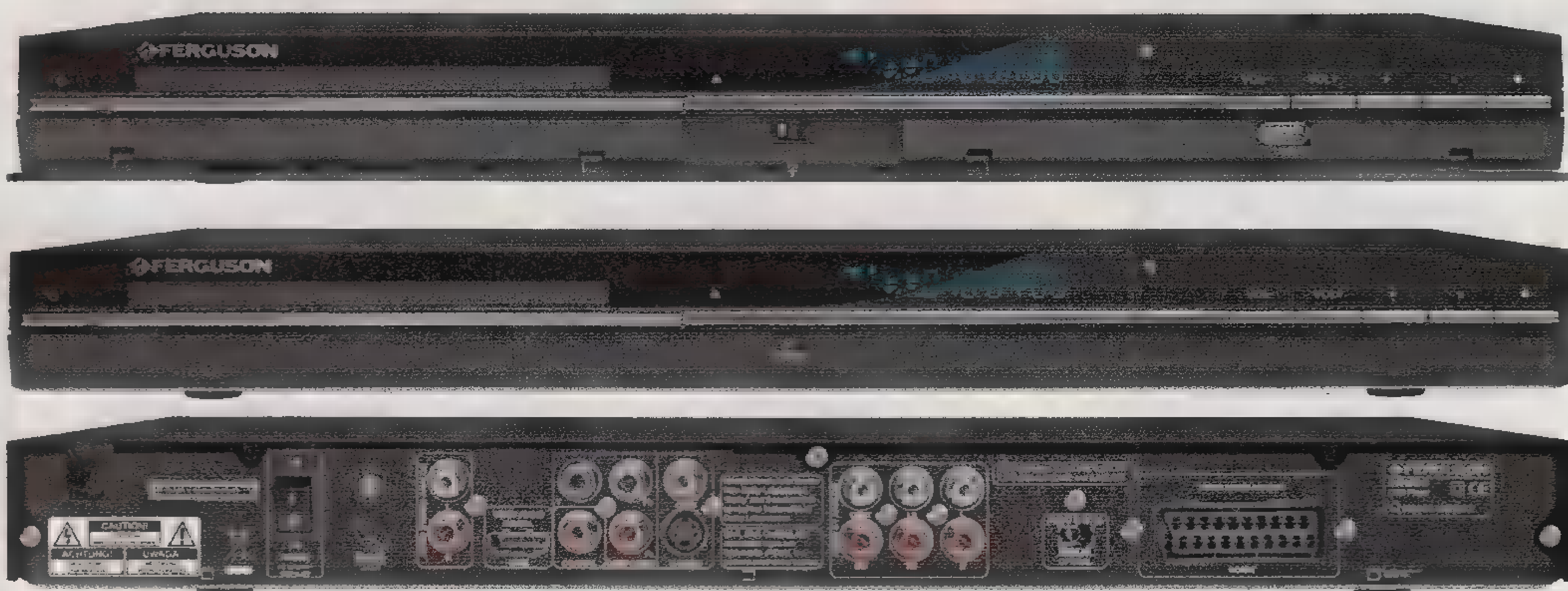
Najnowszy odtwarzacz DVD Fergusona z DiVX HD!

DVD FERGUSON DVP 868 HD
www.ferguson-digital.eu

W dobie coraz powszechniejszych (i tańszych) telewizorów HD, kompatybilny z nimi odtwarzacz DVD staje się koniecznością. Tylko jaki model wybrać? Jeśli zadajecie sobie właśnie takie pytanie, przedstawiamy propozycję wartą rozpatrzenia. DVP 686 HD to pierwszy odtwarzacz wysokiej rozdzielczości (High Definition) marki Ferguson. Prezentowane urządzenie może wyświetlać pliki w formacie DivX HD 720p. Ponadto obsługuje prawie wszystkie obecnie używane formaty plików audio i video oraz napisy w filmach DivX i XviD. Dzięki cyfrowemu złączu najnowsze dziecko firmy Ferguson odtwarza obraz w wysokiej rozdzielczości 1080p i stanowi doskonałe uzupełnienie każdego telewizora HDTV. Odtwarzacz, wyposażony w port USB 2.0, pozwoli również wyświetlać na ekranie telewizora zdjęcia oraz puszczać muzykę i filmy z przenośnych dysków lub popularnych pendrive'ów. Zadowoleni będą także wszyscy, którzy, oprócz funkcjonalności, cenią sobie wygląd kupowanych urządzeń. DVP 868 HD charakteryzuje się dość klasycznym, bardzo eleganckim designem, zaś niebieski wyświetlacz idealnie komponuje się z zawsze modnym, czarnym kolorem całej obudowy. Warto również dodać, że wraz z opisywanym modelem firma Ferguson wprowadziła nowy interfejs użytkownika, a także innowacyjne rozwiązania sprzętowe. Zmiany względem starszych modeli można dostrzec już po otwarciu pudełka ze sprzętem. W oczy rzuca się nowy zunifikowany pilot RCU580. Co więcej, DVP 868 HD posiada wyjście optyczne SPDIF (TOSLINK), wyjście S-Video, analogowe wyjście audio 5.1 i, co najważniejsze, pracuje na chipie Sunplus. Poprzedni model, D-880 HX, oparty był na gorszym Mediateku MT1389 rev. S. Wśród nowości trzeba jeszcze wymienić zmiany, jakie zaszły w przeglądarce plików – w prezentowanym urządzeniu wprowadzono podział na trzy kategorie (zdjęcia, muzyka, filmy). Ferguson DVP 868 HD to bardzo dobry wybór także z innego powodu. Chodzi o stosunek ceny do jakości i liczby oferowanych opcji. Za niewygórowaną sumę możecie nabyć naprawdę porządny sprzęt.







Główne cechy

Odtwarza: DivX HD 720p • Wyjście cyfrowe HDMI • Złącze USB 2.0 • Odtwarzanie plików JPEG • Wysokiej jakości analogowe i cyfrowe wyjścia audio i video • Obsługa polskich napisów .txt/.srt/.sub/.smi/.ssa. • Trzy rozmiary czcionki • Filmy: DVD, DVD+R/RW, DVD-R/RW, (S)VCD, DivX HD 720p, pliki video • Muzyka: CD, CD-R/RW, pliki audio • Picture CD (JPEG) • Złącza: SCART, S-Video, CVBS, optyczne cyfrowe wyjście audio TOSLINK, koaksjalne cyfrowe wyjście audio S/PDIF, 2x RCA (Cinch) analogowe wyjście audio stereo, 6x RCA (Cinch) analogowe wyjście audio 5.1 • Wymiary: 430x220x46mm • Waga: 2 kg • Gwarancja: 24 miesiące

2 PEŁNE GRY

PEŁNA GRA
CITY RACER EXTREME
CONTENDO 2008

POLSKA WERSJA

PEŁNA GRA
WINTER SPORTS
OXYGEN 2008

PLUS!
5 MINI GIER

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
CGS
wydawnictwo publishing house

COMPACT disc DIGITAL DATA